Paidós Comunicación / 48

1. M. L. Knapp - *La comunicación no verbal: el cuerpo y el entorno*
2. M. L. De Fleur y S. J. Ball-Rokeach - *Teorías de la comunicación de masas*
3. E. H. Gombrich, J. Hochberg y M. Black - *Arte, percepción y realidad*
4. R. Williams - *Cultura. Sociología de la comunicación y del arte*
5. T. A. van Dijk - *La ciencia del texto. Un enfoque interdisciplinario*
6. J. Lyons - *Lenguaje, significado y contexto*
7. A. J. Greimas - *La semiótica del texto: ejercicios prácticos*
8. K. K. Reardon - *La persuasión en la comunicación. Teoría y contexto*
9. A. Mattelart y H. Schmucler - *América Latina en la encrucijada telemática*
10. P. Pavis - *Diccionario del teatro*
11. L. Vilches - *La lectura de la imagen*
12. A. Kornblit - *Semiótica de las relaciones familiares*
13. G. Durandin - *La mentira en la propaganda política y en la publicidad*
14. C. Morris - *Fundamentos de la teoría de los signos*
15. R. Pierantoni - *El ojo y la idea*
16. G. Deleuze - *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*
17. J. Aumont y otros - *Estética del cine*
18. D. McQuail - *Introducción a la teoría de la comunicación de masas*
19. V. Mosco - *Fantasías electrónicas*
20. P. Dubois - *El acto fotográfico*
21. R. Barthes - *Lo obvio y lo obtuso*
22. G. Kanizsa - *Gramática de la visión*
23. P.-O. Costa - *La crisis de la televisión pública*
24. O. Ducrot - *El decir y lo dicho*
25. L. Vilches - *Teoría de la imagen periodística*
26. G. Deleuze - *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*
27. Grupo µ - *Retórica general*
28. R. Barthes - *El susurro del lenguaje*
29. N. Chomsky - *La nueva sintaxis*
30. T. A. Sebeok y J. Umiker-Sebeok - *Sherlock Holmes y Charles S. Peirce*
31. J. Martínez Abadía - *Introducción a la tecnología audiovisual*
32. A. Sohn, C. Ogan y J. Polich - *La dirección de la empresa periodística*
33. J. L. Rodríguez Illera - *Educación y comunicación*
34. M. Rodrigo Alsina - *La construcción de la noticia*
35. L. Vilches - *Manipulación de la información televisiva*
36. J. Tusón - *El lujo del lenguaje*
37. D. Cassany - *Describir el escribir*
38. N. Chomsky - *Barreras*
39. K. Krippendorff - *Metodología de análisis de contenido*
40. R. Barthes - *La aventura semiológica*
41. T. A. van Dijk - *La noticia como discurso*
42. J. Aumont y M. Marie - *Análisis del film*
43. R. Barthes - *La cámara lúcida*
44. L. Gomis - *Teoría del periodismo*
45. A. Mattelart - *La publicidad*
46. E. Goffman - *Los momentos y sus hombres*
47. J.-C. Carrière y P. Bonitzer - *Práctica del guión cinematográfico*
48. J. Aumont - *La imagen*

257

Jacques Aumont

8528

La imagen

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS
DIRECCION DE BIBLIOTECAS

ediciones
PAIDOS
Barcelona
Buenos Aires
México

Título original: *L'image*
Publicado en francés por Editions Nathan, París

Traducción de Antonio López Ruiz

Cubierta de Mario Eskenazi y Pablo Martín

333 224

1.ª edición, 1992

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del «Copyright», bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier método o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo públicos.

© 1990 by Editions Nathan, París
© de todas las ediciones en castellano,
Ediciones Paidós Ibérica, S. A.,
Mariano Cubí, 92 - 08021 Barcelona
y Editorial Paidós, SAICF,
Defensa, 599 - Buenos Aires.

ISBN: 84-7509-744-8
Depósito legal: B - 548/1992

Impreso en Hurope, S.A.,
Recaredo, 2 - 08005 Barcelona

Impreso en España - Printed in Spain

Sumario

Introducción 13

① El papel del ojo 17
  I. El funcionamiento del ojo 18
    I.1. Ojo y sistema visual 18
      Transformaciones ópticas 18
      Transformaciones químicas 21
      Transformaciones nerviosas . . . 22
    I.2. Los elementos de la percepción: ¿qué se percibe? 23
      La intensidad de la luz: percepción de la luminosidad 23
      La longitud de onda de la luz: percepción del color 25
      La distribución espacial de la luz: los bordes visuales 27
      El contraste: interacción entre la luminosidad y los bordes 30

I.3. El ojo y el tiempo 32
Variación en el tiempo de los fenómenos luminosos 33
Los movimientos oculares 34
Factores temporales de la percepción . 35
II. De lo visible a lo visual 38
II.1. La percepción del espacio 38
El estudio de la percepción del espacio 39
La constante perceptiva 39
La geometría monocular 40
Los indicadores de profundidad dinámicos 45
Los indicadores binoculares . . . 47
II.2. La percepción del movimiento . . . 49
Modelos de percepción del movimiento 50
Movimiento real, movimiento aparente . 52
El caso del cine 53
II.3. Los grandes enfoques de la percepción visual 55
El enfoque analítico 55
El enfoque sintético 57
¿Qué enfoque es el mejor? 59
III. De lo visual a lo imaginario 61
III.1. El ojo y la mirada 61
La atención visual 62
III.2. La búsqueda visual 63
La percepción de las imágenes . . . 64
La doble realidad de las imágenes . . 65
El principio de mayor probabilidad . . 69
Las ilusiones elementales 70
La percepción de la forma . . . 72
III.3. Conclusión: el ojo y la imagen . . 77

2. El papel del espectador 81
I. La imagen y su espectador 82
I.1. ¿Por qué se mira una imagen? . . . 82
La relación de la imagen con lo real . . 82
Las funciones de la imagen . . . 84
«Reconocimiento» y «rememoración» . 85
I.2. El espectador construye la imagen, la imagen construye al espectador . . 86
El «reconocimiento» 86

La «rememoración» 88
El «papel del espectador» 90
La imagen actúa sobre el espectador . . 95
I.3. La imagen y el espectador se parecen . 97
Las tesis guestálticas: Arnheim . . . 98
Pensamiento prelógico, organicidad, éxtasis: Eisenstein 99
Las teorías generativas de la imagen . 100
I.4. Conclusión muy provisional . . . 101
II. La ilusión representativa 101
II.1. La ilusión y sus condiciones 102
La base psicofisiológica 102
La base sociocultural 103
Ilusión total, ilusión parcial . . . 104
Un ejemplo: la bóveda de San Ignacio 105
II.2. Ilusión y representación 107
Ilusión, duplicación, simulacro . . 107
La noción de representación: la ilusión en la representación 108
El tiempo en la representación . . . 111
II.3. Distancia psíquica y credibilidad . . 113
La distancia psíquica 113
La impresión de realidad en el cine . . 116
Efecto de realidad, efecto de lo real . . 117
Saber y credibilidad 118
III. El espectador como sujeto deseante . . . 120
III.1. La imagen y el psicoanálisis . . . 120
El arte como síntoma 121
Inconsciente e imaginería 123
Imagen e imaginario 125
III.2. La imagen como fuente de afectos . . 126
La noción de afecto 126
Un ejemplo de participación afectiva: la *Einfühlung* 127
Las emociones 128
III.3. Pulsiones espectatoriales e imagen . . 130
La pulsión 130
Pulsión escópica y mirada 131
Diferencia sexual y escoptofilia . . 132
El goce de la imagen 133
La imagen como fetiche 135
IV. Conclusión: antropología del espectador . . 136

③ El papel del dispositivo 143
I. La dimensión espacial del dispositivo . . . 144
I.1. Espacio plástico, espacio espectatorial . 144
Espacio concreto, espacio abstracto . . . 144
Modos de visión 146
El tamaño de la imagen 147
El ejemplo del primer plano . . . 149
I.2. El marco 152
Marco concreto, marco abstracto . . 152
Funciones del marco 154
Centrado y descentrado 157
I.3. Encuadre y punto de vista 159
La pirámide visual 159
El encuadre 161
El punto de vista 164
Desencuadre 165
II. La dimensión temporal del dispositivo . . 169
II.1. La imagen en el tiempo, el tiempo en la imagen 169
Pequeña tipología temporal de las imágenes 169
Tiempo espectatorial y tiempo de la imagen 171
II.2. El tiempo implícito 172
El *archè* y el saber supuesto . . . 172
Fotografía, huella, indicador . . . 173
Cine, secuencia, montaje 177
II.3. La imagen temporalizada 180
Imagen fílmica, imagen videográfica . 180
La situación cinematográfica . . . 182
Imagen-movimiento, imagen-tiempo . 184
III. Dispositivo, técnica e ideología 185
III.1. El soporte de la imagen: impresión *versus* proyección 185
¿Dos dispositivos? 185
Imagen opaca, imagen-luz 186
III.2. La determinación técnica 188
Técnica y tecnología 188
La imagen automática 189
«Técnica e ideología» 192
III.3. El dispositivo como máquina psicológica y social 195
Los efectos sociológicos 195

Los efectos subjetivos 199
Los efectos ideológicos 200
IV. Conclusión: dispositivo e historia 202

④. El papel de la imagen 207
I. La analogía 208
I.1. Fronteras de la analogía 208
Analogía: ¿convención o realidad? . . 208
Analogía y mímesis 210
Analogía y referencia 211
I.2. Indicadores y grados de analogía . . . 213
La analogía como construcción . . 213
Los indicadores de la analogía . . . 214
I.3. De nuevo el realismo 218
Realismo y exactitud 218
Realismo, estilo, ideología 220
II. El espacio representado 223
II.1. La perspectiva 224
La perspectiva como «forma simbólica» . 225
El debate sobre la perspectiva . . . 228
II.2. Superficie y profundidad 230
Espacio abierto, espacio cerrado . . 230
Campo y encuadre 232
La profundidad de campo 235
II.3. Del campo a la escena 236
El *fuera de campo* 236
Escena y puesta en escena 239
La escenografía 241
III. El tiempo representado 243
III.1. La noción de instante 243
El «instante esencial» 243
El «instante cualquiera» 245
La «imagen-movimiento» 247
III.2. El tiempo sintetizado 247
Montaje y *collage* 247
Secuencia e intervalo 250
La imagen-duración 254
IV. La significación en la imagen 257
IV.1. Imagen y narración 257
Relato y mímesis 257
Secuencia y simultaneidad 259
El relato en el espacio 261

IV.2. Imagen y sentido 262
  Lo percibido y lo nombrado . . . 262
  La interpretación de la imagen . . 264
  La figura 267
5. El papel del arte 275
  I. La imagen abstracta 276
    I.1. Imagen e imagen 276
      La querella del arte abstracto . . . 276
      Historicidad de la representación . . 277
      La imagen «pura» 278
    I.2. Los valores plásticos 279
      Plástica e icónica 279
      La «gramática» plástica 283
      La composición 285
    I.3. Imagen y presencia 290
      Inmediatez de lo visible 290
      La vida de las formas 291
      Representación y presencia 292
  II. La imagen expresiva 293
    II.1. La cuestión de la expresión . . . 293
      Definiciones 293
      Críticas 297
    II.2. Los medios de la expresión . . . 299
      La materia, la forma 299
      El estilo 303
      La deformación: el efecto 306
    II.3. El ejemplo del expresionismo . . . 309
      El expresionismo como escuela . . . 309
      El expresionismo como estilo . . . 312
  III. La imagen aurática 315
    III.1. El aura artística 315
      ¿Qué es una obra de arte? . . . 315
      Reproductibilidad técnica y pérdida de aura 319
    III.2. La estética 321
      Del placer de las imágenes a la ciencia de las imágenes 321
      Problemas estéticos 323
    III.3. El ejemplo de la fotogenia 326
      Fotogenia y fotografía 326
      Fotogenia y cine 328
    III.4. Conclusión: el placer de la imagen . . 331
  IV. La imagen: ¿una civilización? 333

Introducción

La imagen: título ambicioso en su brevedad, puesto que parece asignar a este libro como objeto un campo vasto y diverso de la actividad humana. La imagen tiene innumerables actualizaciones potenciales, dirigidas algunas a nuestros sentidos, otras únicamente a nuestro intelecto, como cuando se habla del poder de ciertas palabras, de «crear imagen», en un empleo metafórico por ejemplo. Hay que decir, pues, ante todo, que, sin ignorar esta multiplicidad de sentidos, nos limitaremos aquí a una variedad de imágenes, las que tienen una forma visible, las imágenes **visuales**.

Este libro trata, pues, de la imagen visual como de una modalidad particular de la imagen en general; su objeto se mantiene, por ello, deliberadamente en un plano muy general: sin olvidar sus diferencias, se trata de hablar de lo común a *todas* las imágenes visuales, cualesquiera que sean su naturaleza, su forma, su empleo o su modo de producción.

Un proyecto así, en la pluma de alguien que ha estudiado antes, sobre todo, la imagen cinematográfica, no es inocente. Proviene, en lo esencial, de dos comprobaciones:

— Ante todo, y desde un punto de vista en cierto modo interno a la pedagogía de la imagen, me pareció cada vez más evidente, a medida que enseñaba la teoría y la estética del film, que ésta no podía desarrollarse en un espléndido aislamiento, sino que era indispensable, por el contrario, articularla, histórica y teóricamente, con una consideración de otras modalidades concretas de la imagen visual: pintura, fotografía, vídeo, por citar sólo las más importantes. Me pareció en el fondo casi absurdo seguir hablando de encuadre en el cine sin confrontar realmente su concepto con el del marco pictórico, igual que me pareció lamentable hablar del fotograma sin considerar la instantánea fotográfica, etc.

— Esta primera comprobación, reforzada con el paso de los años, proviene, de hecho, de otra comprobación, más amplia, referente a la suerte de las imágenes en general en nuestra sociedad. Es banal hablar de una «civilización de la imagen», pero esta fórmula traduce bien el sentimiento que tenemos todos de vivir en un mundo en el que las imágenes son, ciertamente, cada vez más numerosas, pero también cada vez más diversificadas y cada vez más intercambiables. El cine, hoy, se ve en la televisión, como la pintura, desde hace bastante tiempo, se ve en reproducción fotográfica. Los cruces, los intercambios, los *pasos* de la imagen se hacen cada vez más numerosos y me pareció así que ninguna categoría particular de imágenes podía ya estudiarse hoy omitiendo una consideración de todas las demás.

Esta comprobación inicial es la que explica la postura adoptada en este libro. Ante todo, pues, permanecer en lo posible en el nivel de los conceptos más generales, no teorizar nunca a partir de una modalidad particular de la imagen. Simultáneamente, por supuesto, conceder un amplio espacio a una consideración efectiva —a título de ejemplo, de aplicación, de caso particular— de las imágenes específicas (la imagen fílmica, la imagen fotográfica, etc.), incluso de las imágenes singulares. Seguidamente, organizar la exposición alrededor de encabezamientos de capítulos que encarnasen los grandes problemas de la teoría de las imágenes. Para atenerme a lo esencial, me pareció que estos problemas son cinco:

1. Puesto que este libro está dedicado a las imágenes visuales, hay que interrogarse en primer lugar sobre la **visión** de las imágenes. ¿Qué es ver una imagen, qué es percibirla, y cómo se caracteriza esta percepción en relación con los fenómenos perceptivos en general?

2. La visión, la percepción visual, es una actividad compleja

que, a decir verdad, no es posible separar de las grandes funciones psíquicas, la intelección, la cognición, la memoria, el deseo. Así la encuesta, comenzada «desde el exterior» y siguiendo la luz que penetra en el ojo, lleva lógicamente a considerar al sujeto que mira la imagen, aquel para quien se produce, y que llamaremos su **espectador**.

3. Siguiendo siempre el mismo hilo imaginario, es evidente que este mismo espectador nunca mantiene, con las imágenes que mira, una relación abstracta, «pura», separada de toda realidad concreta. La visión efectiva de las imágenes tiene lugar, por el contrario, en un contexto, determinado de modo múltiple: contexto social, contexto institucional, contexto técnico, contexto ideológico. El conjunto de estos factores «situacionales» por decirlo así, de estos factores que regulan la relación del espectador con la imagen, es lo que llamamos el **dispositivo**.

4. Habiendo considerado así los principales aspectos de la relación entre una imagen concreta y su destinatario concreto, se hace posible tomar en consideración el funcionamiento propio de la imagen. ¿Qué relación establece ésta con el mundo real? Dicho de otro modo: ¿cómo lo **representa?** ¿Cuáles son las formas y los medios de esta representación? ¿Cómo trata las grandes categorías de nuestra concepción de la realidad que son el espacio y el tiempo? Pero también, ¿cómo inscribe **significaciones** la imagen?

5. No es posible, finalmente, hablar de la imagen sin referirse a las imágenes efectivamente existentes. Entre estas imágenes reales, este libro ha elegido privilegiar a algunas de ellas: las imágenes **artísticas**. El último capítulo está, pues, dedicado a un examen de ciertas especificidades de esas imágenes, de sus virtudes y de sus valores particulares.

Este plan puede parecer ambicioso, puesto que, potencialmente, cubre la materia de varios tratados especializados. Soy consciente, en especial, de que el primer capítulo, que expone teorías más formalizadas, más modelizadas incluso, podrá parecer más técnico, y «por tanto» más difícil de leer para algunos. Su lugar en el umbral del libro me pareció, sin embargo, la solución más lógica y también la más eficaz, puesto que introduce ciertos conceptos fundamentales y generalmente mal conocidos, que los capítulos siguientes suponen adquiridos. Aquí, más incluso quizá que en otros lugares, me he esforzado en ser claro; a los lectores, sin embargo, a los que este capítulo pudiera desorientar, les pido un poco de paciencia, persuadido de que el contexto del libro les permitirá comprender su inclusión.

Si me pareció, pues, deseable adoptar y mantener este plan, correr el riesgo de resumir varios tratados en un pequeño compendio, fue porque, en primer lugar, para mí no se trataba justamente de ofrecer un tratado, sino de exponer sencillamente el estado actual de las concepciones relativas a la imagen en un cierto número de ámbitos. Este libro sólo es, desde este punto de vista, una introducción a enfoques más especializados. Pero, inversamente, me pareció indispensable señalar al lector la multiplicidad misma de estos enfoques. Al escribir este libro, he pensado evidentemente, ante todo, en los estudiantes que he conocido desde hace veinte años, en la enseñanza «del cine» en la universidad; a causa de lo parcelado que está el saber teórico que se les dispensa he intentado, no ser exhaustivo (¿quién podría?), sino lograr una cierta perspectiva, permitir a esos estudiantes situar lo que saben acerca de la imagen fílmica en una reflexión más vasta, menos contingente, menos regional.

Me parece evidente que, por poco conseguido que esté, este libro va dirigido, del mismo modo, a todos los que tienen sobre tal o cual especie de imágenes, sobre tal o cual fenómeno ligado a la existencia de la imagen, un saber particular, y que ayudará, espero, a relativizar este saber al mismo tiempo que a fortalecerlo.

Quiero manifestar mi agradecimiento a los primeros lectores del manuscrito, especialmente a Anne-Marie Faux, a Jean-Louis Leutrat y a Michel Marie, que me ayudaron considerablemente a mejorarlo.

Este libro está dedicado a quien, literalmente y en todos los sentidos, me ha enseñando a aprender, a Christian Metz.

1. El papel del ojo

Si hay imágenes, es que tenemos ojos: es una evidencia. Las imágenes, artefactos cada vez más abundantes y cada vez más importantes en nuestra sociedad, no dejan de ser, hasta cierto punto, objetos visuales como los demás, derivadas exactamente de las mismas leyes perceptivas. Por eso empezaremos por estudiar, brevemente, estas leyes.

La percepción visual es, de todos los modos de relación del hombre con el mundo que lo rodea, uno de los mejor conocidos. Existe un vasto corpus de observaciones empíricas, de experimentaciones, de teorías, que empezó a constituirse desde la Antigüedad. El padre de la geometría, Euclides, fue también, hacia el año 300, uno de los fundadores de la óptica (ciencia de la propagación de los rayos luminosos), y uno de los primeros teóricos de la visión. En la era moderna, artistas y teóricos (Alberti, Durero, Leonardo da Vinci), filósofos (Descartes, Berkeley, Newton) y físicos, por supuesto, han continuado esta exploración.

En el siglo XIX empieza realmente la teoría de la percepción visual, con Helmholtz y Fechner. En fecha reciente (desde la última guerra), se han desarrollado los laboratorios de psicofísica, ha aumentado la cantidad de observaciones y de experiencias; se ha precisado, al mismo tiempo, la preocupación por formular teorías de la percepción visual que integren y ordenen los resultados de estas experiencias, al mismo tiempo que sugieren otras. En pocas palabras, el estudio de la percepción visual se ha hecho más científico (estamos, sin embargo, desde luego, bastante lejos de saberlo todo sobre este complejísimo fenómeno). Vamos a empezar, en este capítulo, por describir lo más sencillamente posible las grandes líneas de las concepciones actuales de la percepción visual.

I. EL FUNCIONAMIENTO DEL OJO

I.1. Ojo y sistema visual

La experiencia diaria, el lenguaje corriente, nos dicen que vemos con los ojos. Eso no es falso, por supuesto: los ojos son uno de los instrumentos de la visión. Sin embargo, hay que añadir enseguida que no son sino uno de sus instrumentos, y sin duda no el más complejo. La visión, en efecto, es un proceso que utiliza varios órganos especializados. En una primera aproximación podría decirse que la visión resulta de tres operaciones distintas (y sucesivas): operaciones ópticas, químicas y nerviosas.

I.1.1. Transformaciones ópticas

La figura 1 muestra lo que sucede cuando se quiere formar la imagen de un objeto en la pared posterior de una *cámara oscura*. Los rayos procedentes de una fuente luminosa (el sol, por ejemplo) vienen a incidir en el objeto (pongamos, un bastón blanco), que refleja una parte de ellos en todas direcciones; cierto número de los rayos reflejados penetra por la abertura de la cámara oscura y van a formar una imagen (invertida) del objeto sobre la pared posterior. Debido a la gran difusión de la luz, sólo una pequeña cantidad llega hasta esta pared: la imagen es, pues, extremadamente débil y, si se quisiera por ejemplo grabarla en una placa fotográfica, se necesitaría un tiempo de exposición muy largo. Para aumentar la luminosidad, se necesitaría aumentar la cantidad de luz que penetra en la cámara oscura ampliando la abertura; naturalmente, eso tendría como resultado el hecho de que los contornos de la imagen se difuminarían (tanto más difuminados cuanto más grande fuese la abertura). Para paliar este defecto, y a partir del siglo XVI, se inventaron las lentes convergentes: trozos de vidrio especialmente tallados para recoger la luz en toda su superficie y concentrarla en un punto único.

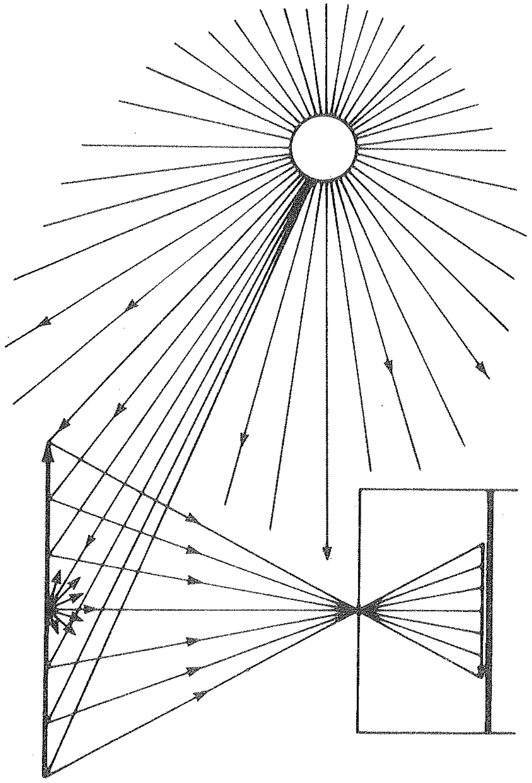


Figura 1. El principio de la cámara oscura.

Este principio de la «captura» de gran número de rayos en una superficie y su concentración en un punto es el que utilizan muchos instrumentos ópticos (aunque hoy la mayor parte de ellos tienen objetivos más complejos que utilizan combinaciones de lentes). Este mismo principio es el que actúa en el ojo.

El ojo, como se sabe, es un globo más o menos esférico, de un diámetro de unos dos centímetros y medio, cubierto de una capa en parte opaca (la *esclerótica*) y en parte transparente. Esta última parte, la *córnea*, es la que asegura la mayor parte de la convergencia de los rayos luminosos. Tras la córnea se encuentra el *iris*, músculo esfínter regido de modo reflejo, que en su centro delimita una abertura, la *pupila*, cuyo diámetro va de 2 a 8 milímetros aproximadamente.

La pupila se abre para dejar penetrar más luz cuando ésta es poco intensa, y se cierra en el caso contrario. Sin embargo, y contrariamente a lo que podría creerse a primera vista, la disminución de la pupila modifica la percepción, no a causa de la variación de la cantidad de luz que penetra en el ojo, sino a causa del efecto producido en términos de profundidad de campo: cuanto más cerrada está la pupila, más importante es la profundidad de campo (por eso se ve más nítidamente cuando hay mucha luz: la pupila está cerrada). Esto puede verificarse, por ejemplo, en las dilataciones artificiales de la pupila por un tratamiento con atropina (para examinar el fondo del ojo o mantenerlo en observación): no se ve «más claro» sino «menos nítido». El tamaño de la pupila, por otra parte, cambia, espontáneamente, en función de estados emocionales diversos: miedo, cólera, o estados inducidos por psicotropos.

Finalmente, la luz que ha atravesado la pupila tiene, además, que atravesar el *cristalino*, que aumenta o reduce la convergencia. El cristalino es, ópticamente hablando, una lente biconvexa, de convergencia variable; esta variabilidad es lo que se llama *acomodación*. Acomodar es hacer variar la convergencia del cristalino haciéndolo más o menos abombado en función de la distancia de la fuente de luz (para mantener la imagen nítida en el fondo del ojo, hay que hacer converger los rayos tanto más cuanto más cercana esté la fuente luminosa). Es también un proceso reflejo, bastante lento por otra parte, puesto que se necesita casi un segundo para pasar de la acomodación más próxima a la más lejana.

Se ha comparado muy a menudo el ojo con una cámara fotográfica en miniatura: eso es exacto a condición de advertir que esta comparación no puede aplicarse sino a la parte puramente óptica del tratamiento de la luz.

I.1.2. Transformaciones químicas

El fondo del ojo está tapizado por una membrana, la *retina*, en la cual se encuentran receptores de luz en número muy elevado. Estos receptores, cuyo papel tendremos ocasión de especificar algo más tarde, son de dos tipos: los *bastones* (unos 120 millones) y los *conos* (alrededor de 7 millones); estos últimos están sobre todo presentes en los alrededores de la *fóvea*, una especie de huequecillo en la retina, casi en el eje del cristalino, particularmente rico en receptores.

Bastones y conos contienen moléculas de pigmento (unos 4 millones de moléculas por bastón) que contienen una sustancia, la *rodopsina*, que absorbe quanta luminosos y se descompone, por reacción química, en otras dos sustancias. Una vez operada esta descomposición, la molécula en cuestión ya no puede absorber nada; por el contrario, si se deja de enviarle luz, la reacción se invierte y la rodopsina se recompone (es preciso permanecer unos tres cuartos de hora en la oscuridad para que todas las moléculas de rodopsina de la retina se recompongan, pero la mitad están ya recompuestas al cabo de cinco minutos): puede entonces empezarse de nuevo a hacer funcionar esta molécula.

Dicho de otro modo: la retina es ante todo un gigantesco laboratorio químico. Es muy importante comprender bien, entre otras cosas, que lo que se llama **imagen retiniana** no es sino la proyección óptica obtenida en el fondo del ojo gracias al sistema córnea + pupila + cristalino, y que esta imagen, que es aún de naturaleza óptica, es *tratada* por el sistema químico retiniano, el cual la transforma en una información de naturaleza totalmente diferente.

Es esencial, en particular, advertir que, contrariamente a lo que ha sugerido a veces el término «imagen», no vemos nuestras propias imágenes retinianas (sólo un oftalmólogo podrá percibirlas utilizando un equipo especial). La «imagen retiniana» no es más que un estadio del tratamiento de la luz por el sistema visual, no una imagen en el sentido en el que hablamos de imágenes en este libro y en general. Encontraremos de nuevo esta observación algo más adelante.

I.1.3. Transformaciones nerviosas

Cada receptor retiniano se enlaza con una célula nerviosa por un relé (llamado *sinapsis*); cada una de estas células está, por medio de otras sinapsis, enlazada a su vez con células que constituyen las fibras del *nervio óptico*. Las comunicaciones entre estas células son muy complejas: a los dos niveles sinápticos ya mencionados se añaden múltiples enlaces transversales que agrupan las células en redes (veremos algo más adelante algunas de las consecuencias de ello). El nervio óptico sale del ojo y termina en una región lateral del cerebro, el *cuerpo geniculado*, del que salen nuevas conexiones nerviosas hacia la parte posterior del cerebro, para llegar al *córtex estriado*.

Podría decirse muy esquemáticamente que esta red, extremadamente densa y compleja, representa un tercer y último estadio del tratamiento de la información, tratada primero en forma óptica y después química. Por regla general, no hay correspondencia de punto a punto, sino, por el contrario, multiplicación de las correspondencias transversales: el sistema visual no se contenta con copiar información, la trata en cada etapa. Así, por ejemplo, las sinapsis no son simples enlaces; tienen, por el contrario, un papel activo, siendo algunas «excitadoras» y otras «inhibidoras».

Esta parte del sistema perceptivo es la más importante, pero también la menos conocida, puesto que no se han tenido ideas precisas sobre su estructura y su funcionamiento hasta hace apenas treinta años. Sigue sin saberse exactamente, en particular, cómo pasa la información del estadio químico al estadio nervioso (puesto que no es absolutamente clara la naturaleza misma de la señal nerviosa que sólo metafóricamente es comparable a una señal eléctrica). Lo importante, para los propósitos de este libro, es retener que, si el ojo se parece hasta cierto punto a una cámara fotográfica, si la retina es comparable a una especie de placa sensible, lo esencial de la percepción visual tiene lugar después, a través de un proceso de tratamiento de la información que, como todos los procesos cerebrales, está más cerca de los modelos informáticos o cibernéticos que de modelos mecánicos u ópticos (no pretendiendo al decir «más cerca» que estos modelos sean necesariamente adecuados).

I.2. Los elementos de la percepción: ¿qué se percibe?

La percepción visual es así el tratamiento, por etapas sucesivas, de una información que nos llega por mediación de la luz que entra en nuestros ojos. Como toda información, ésta es *codificada,* en un sentido que no es del todo el de la semiología: los códigos son aquí reglas de transformación naturales (ni arbitrarias ni convencionales) que determinan la actividad nerviosa en función de la información contenida en la luz. Hablar de codificación de la información visual significa, pues, de hecho, que nuestro sistema visual es capaz de localizar y de interpretar ciertas regularidades en los fenómenos luminosos que alcanzan nuestros ojos. En lo esencial, estas regularidades afectan a tres caracteres de la luz: su intensidad, su longitud de onda y su distribución en el espacio (consideraremos un poco más adelante después su distribución en el tiempo).

I.2.1. La intensidad de la luz: percepción de la luminosidad

Lo que experimentamos como mayor o menor luminosidad de un objeto corresponde, de hecho, a nuestra interpretación, ya modificada por factores psicológicos, de la cantidad real de luz emitida por este objeto, si es una fuente luminosa (el sol, una llama, una lámpara eléctrica, etc.), o reflejada por él en todos los demás casos.

Esencialmente el ojo reacciona a los **flujos** luminosos (sobre la noción de flujo, véase el cuadro 1); un flujo muy débil (10^{-13} lm., correspondiente sólo a una decena de fotones) puede ser suficiente para hacerle registrar una sensación de luz. Cuando este flujo aumenta, se hace mayor el número de células retinianas afectadas, se producen en mayor número las reacciones de descomposición de la rodopsina, y la señal nerviosa se hace más intensa. El cuadro 2 resume los órdenes de magnitud de las luminancias de objetos usuales. Exceptuando los objetos muy poco luminosos (un objeto oscuro en un túnel, de noche), que no se perciben, y de los objetos muy luminosos, que emiten una energía luminosa tan intensa que provoca quemaduras y puede destruir el sistema nervioso,[1] se distinguen tradicionalmente dos tipos de objetos

---

[1] Recuérdese la historia de Joseph Plateau, el sabio belga que, queriendo observar el sol, acabó por quedar ciego.

Cuadro 1

La fotometría es la técnica que mide las cantidades de luz. Define cierto número de magnitudes, fácilmente medibles, en especial con ayuda de células fotoeléctricas:

El flujo luminoso es la cantidad total de energía luminosa emitida o reflejada por un objeto; se expresa en *lumens* (abreviado: lm),

La intensidad luminosa se define como el flujo por unidad de *ángulo sólido*; se expresa en *candelas* (cd), siendo aproximadamente una candela la intensidad de la llama de una vela vista en plano horizontal.

La luminancia, finalmente, es la intensidad luminosa por unidad de superficie *aparente* del objeto luminoso; se expresa en cd/m^2. Notemos que es una magnitud que no depende del observador, sino de la fuente: así, la pantalla de cine tiene cierta luminancia y aparecerá igualmente brillante, tanto si se está sentado en la primera como en la última fila (¡en cambio, su tamaño aparente y, por tanto, el flujo luminoso que emite, variará mucho!). En contraste, la luminancia de la pantalla queda afectada —fuertemente— por todo desplazamiento de la fuente luminosa, en este caso el proyector.

Estas tres magnitudes —flujo, intensidad y luminancia— se refieren al objeto emisor de la luz. También puede ser necesario apreciar la cantidad de luz que llega a una superficie dada: es la iluminación, definida como el flujo luminoso por unidad de superficie iluminada y definida en *lux* (1 lux: iluminación producida por un flujo de 1 lm dirigido a una superficie de 1 m^2).

Cuadro 2

Ordenes de magnitud de las luminancias (en cd/m^2)		
10^{10}	sol	peligrosa
10^{9}	arco voltaico	
10^{8}		
10^{7}		
10^{6}	lámpara con filamento de tungsteno	zona fotópica
10^{5}	pantalla de cine	
10^{4}	papel blanco al sol	
10^{3}	luna (o llama de una vela)	
10^{2}	página impresa que permite su lectura	
10		
1		
10^{-1}		
10^{-2}	papel blanco a la luz de la luna	zona escotópica
10^{-3}		
(...)		
10^{-6}	umbral absoluto de percepción	

luminosos, correspondientes a dos tipos de visión, fundados a su vez en el predominio de uno u otro tipo de células retinianas:

a) La visión fotópica: este modo de visión, el más corriente, corresponde a toda la gama de los objetos que consideramos como normalmente iluminados por una luz diurna. El modo fotópico pone en juego sobre todo a los conos: ahora bien, éstos, como vamos a ver, son responsables de la percepción de los colores, y la visión fotópica es cromática. Los conos son densos sobre todo hacia la fóvea; es pues, también, un modo de visión que moviliza principalmente la zona central de la retina. Por esta última razón, y porque la pupila puede, además, en este modo de visión, estar más cerrada (al ser suficiente la cantidad de luz), es una visión caracterizada por su agudeza.

b) La visión escotópica: es la visión «nocturna» (habida cuenta de que, incluso por la noche, una iluminación intensa da una visión «diurna»). Tiene los caracteres opuestos a la anterior: predominio de los bastones, percepción acromática y débil agudeza que afecta, sobre todo cuando está muy oscuro, a la periferia de la retina.

Hemos simplificado, naturalmente de modo deliberado, esta presentación del funcionamiento del ojo ante flujos luminosos; hemos prescindido, en particular, de todas las variaciones provocadas por la localización en la retina y de la inclinación con la que llega la luz, y tampoco mencionaremos sino a título de información ciertos fenómenos de umbral (por ejemplo, en superficies muy pequeñas, el tamaño de la mancha luminosa no influye en la sensibilidad). Ocurre que, siendo la visión de las imágenes una visión eminentemente voluntaria, pone principalmente en juego la zona foveal; igualmente esta visión es, casi siempre, una visión fotópica. El cine, el vídeo, que se miran en la oscuridad, participan también de ella, al tener la pantalla una luminancia elevada (varios millares de cd/m^2): contrariamente, pues, a lo que podría quizá pensarse espontáneamente, la visión de la pantalla de cine o del tubo del televisor es una visión «diurna», aunque tenga lugar en un entorno «nocturno». Los casos de visión escotópica, en lo referente a las imágenes, son muy escasos y siempre intencionalmente buscados: por ejemplo, en ciertas «instalaciones» artísticas.

I.2.2. La longitud de onda de la luz: percepción del color

Del mismo modo que la sensación de luminosidad proviene de las reacciones del sistema visual a la luminancia de los objetos, también la sensación del color proviene de sus reacciones a la longitud de onda de las luces emitidas o reflejadas por esos objetos: contrariamente a nuestra impresión espontánea, el color no está «en los objetos», como tampoco la luminosidad, sino «en» nuestra percepción.

Todos sabemos que la luz blanca (en especial la que proviene del sol y sigue siendo con mucho la principal fuente luminosa para nosotros) es de hecho una «mezcla» de luces, que contiene todas las longitudes de onda del espectro visible, lo que puede fácilmente ponerse en evidencia descomponiendo esta luz con ayuda de un prisma, u observarse en un arco iris. La luz que nos llega de los objetos es la que reflejan ellos mismos: ahora bien, la mayor parte de las superficies absorben ciertas longitudes de onda y sólo reflejan las demás. Las superficies que absorben igualmente todas las longitudes de onda parecen grises: blanquecinas si reflejan mucho la luz, negruzcas en caso contrario; toda superficie que refleja menos del 10 % de la luz aparece negra.

La clasificación empírica de los colores se hace conjugando tres parámetros:

— la longitud de onda, que define el **colorido** (azul, rojo, anaranjado, cyan, magenta, amarillo...);

— la **saturación**, es decir, la «pureza» (el rosa es rojo «menos saturado», al que se ha añadido blanco); los colores del espectro solar tienen una saturación máxima;

— la **luminosidad**, ligada a la luminancia: cuanto más elevada es ésta, más luminoso y cercano al blanco parecerá el color; el mismo rojo, igualmente saturado, podrá ser más luminoso o más oscuro.

Desde Newton se sabe que los colores pueden *componerse*. Tradicionalmente se distinguen estas mezclas:

— *aditivas*: mezclas de luces, como en el caso del vídeo, en el que unos haces de luz muy pequeños de colores «primarios» —rojo, verde, azul— se mezclan prácticamente en la retina, porque son demasiado estrechos para ser percibidos separadamente; en un principio análogo se apoyaba el procedimiento *autocromo* de la fotografía en color alrededor de 1900, y también, en pintura, la tentativa *puntillista*, que pretendía expresar el color mediante una yuxtaposición de manchas de color muy pequeñas, que el ojo «fundía» por adición en un solo color;

— *sustractivas*: mezclas de pigmentos; como cada pigmento añadido absorbe nuevas longitudes de onda, se trata desde luego de una sustracción; es el caso usual de la pintura, así como de todos los procedimientos modernos de fotografía y de cine en color.

El principio general de la mezcla es el mismo en ambos casos: dos colores mezclados producen un tercer color; con tres colores, llamados **primarios**, puede obtenerse cualquier otro color dosificando adecuadamente los tres primarios.[2]

La percepción del color se debe a la actividad de tres variedades de conos retinianos, sensible cada uno a una longitud de onda diferente (en particular, para un sujeto normal, no daltónico, estas longitudes de onda son de 0,440 μ, 0,535 μ y 0,565 μ, correspondientes, respectivamente, a un azul-violeta, un verde-azul y un verde-amarillo). No describiremos la codificación del color en los estadios finales del sistema visual, por razón de su complejidad; basta con mencionar aquí que ciertas agrupaciones de células, desde la retina hasta el córtex, están especializadas en la percepción del color, y que éste es, pues, una de las dimensiones esenciales de nuestro mundo visual.

Notemos que esta dimensión está ausente de numerosas imágenes, que son acromáticas, lo que se expresa generalmente hablando de imágenes «en blanco y negro» (de hecho son imágenes que no representan los colores, sino solamente las luminosidades, y que implican, por tanto, toda una gama de grises). El tipo más frecuente hoy sigue siendo, sin duda, la imagen fotográfica, pero hay que recordar que, mucho antes de la invención de la fotografía, circulaban en nuestra sociedad imágenes «en blanco y negro», especialmente mediante los grabados. Es éste, evidentemente, un ejemplo destacado de que la imagen representa la realidad de manera convencional, que corresponde a lo socialmente aceptable (en este caso renunciar al color: por ejemplo, ninguno de los primeros espectadores del cinematógrafo Lumière se quejó nunca de que la imagen fuese acromática).

I.2.3. La distribución espacial de la luz: los bordes visuales

Todo el mundo sabe, al menos confusamente, que nuestro ojo está equipado para ver la luminosidad y el color de los objetos;

---

[2] Por ejemplo, un pigmento amarillo absorbe el azul y el azul verdoso; un pigmento azul deja pasar el azul y el verde; su mezcla no dejará pasar más que el verde, de ahí el resultado práctico: un pigmento verde se obtiene mezclando un pigmento azul y un pigmento amarillo.

pero es menos sabido que también lo está para percibir los límites espaciales de estos objetos, sus **bordes**.

La noción de «borde visual» designa la frontera entre dos superficies de diferente luminancia —cualquiera que sea la causa de esta diferencia de luminancia (diferentes iluminaciones, diferentes propiedades reflectantes, etc.)— para un punto de vista determinado (por ejemplo, entre dos superficies, una de las cuales está tras la otra, hay un borde visual, pero si cambia el punto de vista, el borde ya no estará en el mismo lugar).

Hasta 1950-1955 aproximadamente, se concebía la percepción en términos de isomorfías sucesivas desde el objeto al cerebro a través del ojo, considerándose la retina como un «relé» bastante sencillo que se limitaba a transmitir información punto por punto, sin interpretarla. Hoy se sabe que la codificación se interrumpe desde la retina al córtex, y que, en particular, algunas células de los últimos niveles retinianos están enlazadas con varias células del nivel inferior, y *representan*, pues, en conjunto, varios centenares, incluso millares de receptores. Así:

—cada célula del nivel retiniano profundo y de los niveles ulteriores (cerebrales) está asociada a un **campo retiniano**, es decir, a un conjunto de receptores; un mismo receptor, por regla general, forma parte de centenares de campos diferentes, que se conectan mutuamente;

—existen entre las neuronas conexiones de dos tipos opuestos: si un grupo de receptores está asociado a una célula por una conexión *excitadora*, la célula estará tanto más excitada cuanto que lo estén los receptores (y lo mismo para los enlaces subsiguientes entre células); por el contrario, si el enlace es *inhibidor*, la actividad del receptor o de la célula inhibirá (= bloqueará) la actividad de la célula siguiente.

Por ejemplo, una estructura frecuente en lo relativo al campo de una célula del nervio óptico es la que representa la figura 2: excitadora para los receptores situados en el centro del campo, inhibidora para los del contorno. Las conexiones ulteriores llegadas al córtex combinan estos campos de varias maneras, correspondientes a diversas funciones especializadas. Así, existen células corticales que tienen un campo dividido en dos subregiones, inhibidora y excitadora respectivamente: estas células son, precisamente, las que reaccionan a la presencia de un borde luminoso; del mismo modo, la figura 3 presenta otras dos estructuras posibles de campos asociados a células corticales, respectivamente especializadas en la detección de las ranuras luminosas y de las líneas.

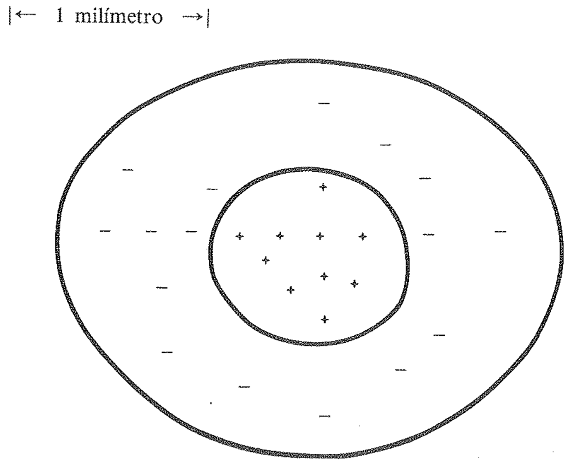


Figura 2

Simplificando mucho, puede decirse que la zona del córtex estriado, sede de la percepción visual, está compuesta de células organizadas en *columnas* —unas 120 células por columna— correspondiente cada una a una región de la retina. Estas columnas están, a su vez, agrupadas en *hipercolumnas*, una especie de agregados de centenares de columnas (de 400 a 1600 columnas por hipercolumna, cuya dimensión es de 0,5 a 1 mm^2 por 3 a 4 mm de altura, y que contienen entre 100.000 y 200.000 células). Cada célula da una información ambigua por sí misma, que debe combinarse

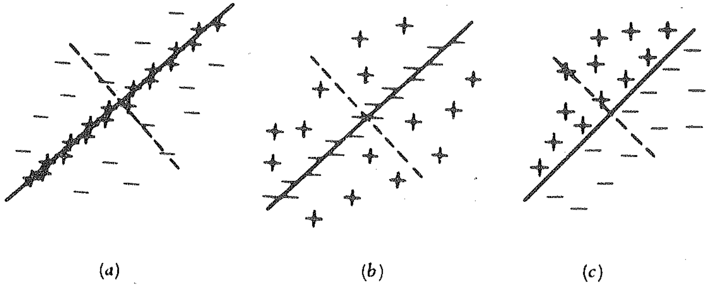


Figura 3. (*a*) ranura (*b*) línea (*c*) borde

con la de las demás células de la misma hipercolumna, sin que dispongamos por ahora de un verdadero modelo de los mecanismos de ponderación que implica esta combinatoria: se sabe solamente que los fenómenos de excitación e inhibición desempeñan en ella un papel importante. Cada columna está «orientada» según una dirección del espacio (cada 10 aproximadamente), es decir, que está especializada en la detección de estímulos luminosos en esta dirección; las hipercolumnas contienen además células más especializadas, de campo más o menos amplio, capaces por ejemplo de distinguir los estímulos nítidos de los estímulos difusos, o de apreciar la longitud de una línea, o incluso un ángulo.

Ese es el resultado esencial que debemos retener aquí: el sistema visual está equipado «por construcción» con instrumentos capaces de reconocer un borde visual y su orientación, una ranura, una línea, un ángulo, un segmento; estos perceptos son como las unidades elementales de nuestra percepción de los objetos y del espacio.

El mecanismo extremadamente complejo de esta percepción da buenos resultados, puesto que somos capaces de distinguir bordes visuales de muy pequeña dimensión. La medida de la agudeza visual, realizada por un óptico, utiliza un tipo de estímulo —las letras del alfabeto— ya complejo, para el cual los logros del ojo no son demasiado buenos. En esta situación, una agudeza de 1 (lo que se escribe más corrientemente 10/10), correspondiente a una discriminación angular de 1, se considera como buena. Pero si se da a percibir, no ya letras, sino una línea negra sobre fondo blanco, la agudeza puede llegar hasta 120 (correspondiente a un poder separador de medio minuto de ángulo).

I.2.4. El contraste: interacción entre la luminosidad y los bordes

Nuestro sistema visual está, de hecho, equipado para detectar no tanto luminancias como cambios de luminancia; la luminosidad (psicológica) de una superficie está casi totalmente determinada por su relación con el entorno luminoso; está en función especialmente de su fondo (figura 4). Dos objetos parecerán tener la misma luminosidad si su luminancia relativa en relación con su fondo es la misma, cualesquiera que sean los valores absolutos de estas luminancias; inversamente, un mismo objeto, idénticamente iluminado (emisor, pues, de la misma luminancia) será juzgado más luminoso ante un fondo más oscuro.

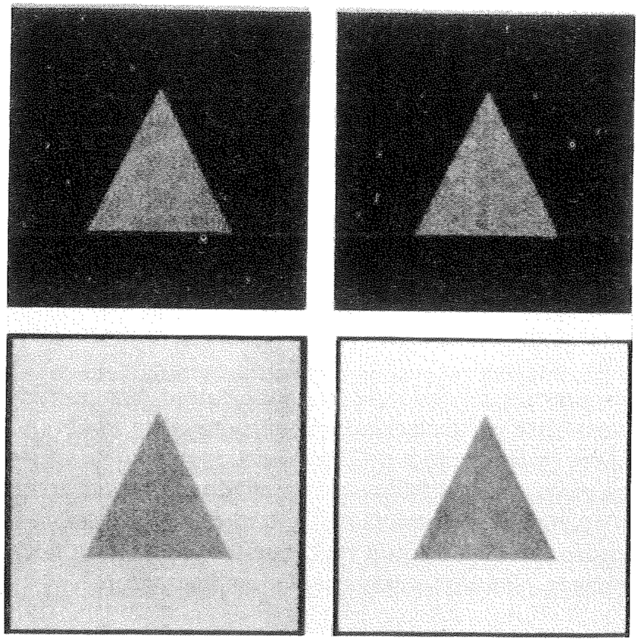


Figura 4. Los pequeños triángulos encerrados tienen todos la misma luminancia, pero su luminosidad aparente es muy diferente. Los triángulos sobre fondo oscuro aparecen como más luminosos que los triángulos sobre fondo claro.

Nuestro sistema visual es capaz, por añadidura, de conjugar percepción de la luminosidad y bordes visuales. Así, sólo se percibe contraste entre dos superficies visuales si éstas se perciben, además, como situadas en el mismo plano; si, por el contrario, se ven como situadas a distancias diferentes del ojo, sus luminosidades serán más difíciles de comparar. Del mismo modo, cuando un borde visual se percibe como debido a la iluminación (paso de una zona iluminada a una zona de sombra en la misma superficie), y no a un cambio de superficie, la diferencia de luminancia a una y otra parte del borde es sistemáticamente «olvidada», y las dos zonas se juzgan como igualmente luminosas.

Lo importante es retener que los elementos de la percepción —luminosidad, bordes, colores— nunca se producen aisladamente, de manera analítica, sino siempre simultáneamente, y que la percepción de unos afecta a la percepción de los demás. Consecuencia inmediata: no estamos en condiciones de ofrecer modelos, ni siquiera simplificados, de estas interrelaciones complejas (e, incluso, algunas teorías lo prohiben, como veremos en II.3).

En cuanto a las imágenes, se perciben evidentemente como cualquier otro objeto y todo lo que acabamos de decir puede aplicarse a su percepción. Dan, en particular, numerosos indicadores de superficie (véase III.2), y los bordes visuales aparecen en ellas casi sistemáticamente como separadores de las superficies coplanarias: como consecuencia importante, el contraste entre estas superficies se percibirá mejor en el caso de una imagen figurativa, y no tanto en una escena real semejante a la representada.

Los pintores del claro-oscuro, por ejemplo, han utilizado profusamente esta particularidad: el contraste entre sombra y luz en el cuadro, en Rembrandt o Caravaggio, es mucho más fuerte que en una escena real; difícilmente un cuadro vivo podrá imitar *La ronda nocturna* (la tentativa de Godard en *Pasión* está más cerca del cuadro que de la visión real, puesto que se trata además de una imagen plana, cinematográfica en este caso).

I.3. El ojo y el tiempo

La visión es, ante todo, en primer lugar, un sentido espacial. Pero los factores temporales la afectan considerablemente por tres razones principales:

1. La mayor parte de los estímulos visuales varían con la duración o se producen sucesivamente.
2. Nuestros ojos están en movimiento constante haciendo variar la información recibida por el cerebro.
3. La percepción misma no es un proceso instantáneo; algunos estadios de la percepción son rápidos y otros mucho más lentos, pero el tratamiento de la información se hace siempre en el tiempo.

Puede intentarse valorar las duraciones implicadas por diversos procesos neurológicos:

— la luz se desplaza muy rápidamente: recorre tres metros en 10^{-8} segundos;

— los receptores retinianos reaccionan en menos de 1 milésima de segundo cuando están descansados;

— en cambio, pasan al menos de 50 a 150 milésimas de segundo entre la estimulación del receptor y la excitación del córtex.

Se ha podido demostrar que la «pérdida» de tiempo esencial se realiza en la retina (alrededor de 100 de las 150 milésimas de segundo en cuestión, o sea una décima de segundo, duración muy apreciable).

Vamos a examinar rápidamente estos factores temporales

I.3.1. Variación en el tiempo de los fenómenos luminosos

Sólo mencionaremos dos fenómenos entre los más importantes:

a) La adaptación: el ojo, como hemos visto, tiene un margen muy amplio de sensibilidad a la luminancia (de 10^{-6} a 10^{-7} cd/m^2), pero en cada instante, en la vida real, la gama de las luminancias que debe percibir excede pocas veces del factor 100 (de 1 a 100 cd/m^2 en una habitación iluminada, de 10 a 1000 fuera, de 0,01 a 1 de noche...). Cuando se enfrenta con una variación brutal de la luminancia, el ojo se vuelve «ciego» durante cierto tiempo.

La adaptación a la luz es, por otra parte, mucho más rápida que la adaptación a la oscuridad: a veces es penoso salir de una sala de cine para encontrarse bruscamente a pleno sol, pero se recupera muy pronto la capacidad de visión, mientras que, al entrar en la sala, se necesita bastante tiempo antes de ver algo (aparte de la pantalla, bastante luminosa generalmente). En cifras, la adaptación a la luz necesita unos segundos (según la amplitud de la adaptación que se deba operar); y la adaptación a la oscuridad es un proceso lento que no se culmina sino al cabo de 35 a 40 minutos (unos diez minutos para permitir a los conos alcanzar su sensibilidad máxima, y cerca de 30 minutos, seguidamente, para los bastones).

Estos fenómenos de adaptación sólo están teóricamente explicados en su parte química (reconstitución de la rodopsina). Pero son muy conocidos empíricamente y han suscitado, por ejemplo, numerosos «trucos» destinados a paliar las lentitudes de adaptación a la oscuridad. (He aquí uno: si se quiere leer de noche un mapa topográfico sin perder la adaptación a la oscuridad, basta leerlo con gafas rojas: al estimular la luz roja sobre todo a los conos, los bastones seguirán estando adaptados).

b) El poder de separación temporal del ojo: numerosas experiencias han mostrado que el ojo sólo percibe dos fenómenos luminosos como no sincrónicos si están suficientemente distantes en el tiempo: se necesitan al menos de 60 a 80 milésimas de segundo para separarlos con seguridad, y esta duración pasa a 100 m.s. (1/10 de segundo) si hay que distinguir, además, cuál ha sido el primero. Esta duración, en términos absolutos, puede parecer corta: es de hecho muy larga si se la compara con otros logros sensoriales (¡el sistema auditivo tiene una resolución temporal de unos pocos microsegundos!).

En el mismo orden de ideas, el ojo no es muy rápido al separar los estímulos luminosos (más allá de 6 a 8 destellos por segundo, por ejemplo, ya no percibe sucesos distintos, sino un *continuum*, por un fenómeno de integración)

I.3.2. Los movimientos oculares

No sólo nuestros ojos se mueven casi permanentemente, sino que nuestra cabeza y nuestro cuerpo son igualmente móviles: la retina está, pues, en movimiento incesante en relación con el entorno percibido. Esta movilidad continua parece que debería ser una fuente de «ruido» visual, cuyos efectos habría que paliar: pues bien, no sólo no sucede nada de eso, sino que, de hecho, la percepción es *dependiente* de esos movimientos. Estabilizando artificialmente la imagen retiniana por medio de complicados dispositivos, se ha comprobado que si esta estabilización es efectiva aproximadamente en 1 segundo (lo que corresponde, en la retina, al tamaño de, más o menos, tres receptores), se produce una pérdida progresiva del color y de la forma, una especie de niebla que viene a enmascarar la imagen poco a poco. El movimiento de la retina es, pues, indispensable para la percepción (véase II.1).

Los movimientos oculares son de varios tipos:

— Los movimientos *sacádicos*, muy rápidos (alrededor de una décima de segundo), bruscos, voluntarios (con ocasión de una búsqueda visual, por ejemplo, cuando se vuelve al principio de la línea en la lectura, o se explora una imagen con la vista), o involuntarios (para ir a examinar un estímulo detectado en la periferia de la retina). Su tiempo de latencia (tiempo necesario para que empiecen) es relativamente largo, del orden de las dos décimas de segundo.

— Los movimientos de *seguimiento*, por medio de los cuales se sigue un objeto en movimiento (bastante lento): movimiento más regular, más lento, casi imposible de realizar en ausencia de un blanco móvil.

— Los movimientos de *compensación* (vestíbulo-oculares) destinados a conservar la fijación durante el movimiento de la cabeza o del cuerpo; son enteramente reflejos.

— La deriva, sin objeto asignable, que atestigua la incapacidad del ojo para conservar una fijación; es un movimiento de velocidad moderada y de pequeña amplitud, corregido constantemente por *microsacudidas* que devuelven muy rápidamente el ojo a su fijación.

Estos movimientos entrañan, durante su realización, una pérdida de sensibilidad más o menos importante, pero de la que, evidentemente, no somos conscientes.

I.3.3. Factores temporales de la percepción

Más fundamentalmente, pues, el tiempo está inscrito en nuestra percepción. Los conocimientos sobre este punto progresaron considerablemente con el descubrimiento en 1974 de la existencia de dos tipos de células del nervio óptico, unas especializadas en la respuesta a estados de estimulación permanentes, las otras a estados transitorios.

Las células «permanentes» tienen un campo receptor más pequeño, corresponden más bien a la fóvea y trabajan cuando la imagen es nítida; las células «transitorias» tienen un campo bastante grande, responden a los estímulos cambiantes, corresponden más bien a la periferia y son poco sensibles al difuminado. Finalmente, las células «transitorias» pueden inhibir a las células «permanentes»: las primeras serían, pues, más bien, una especie de sistema de alarma, y las segundas, un instrumento analítico.

Correlativamente, hay dos tipos de respuesta temporal del sistema visual:

a) La respuesta «lenta»: es el conjunto de los efectos de **excitación** o de **integración** temporal. El primer efecto, la excitación, se produce en el nivel de los receptores que, dentro de ciertos límites, no distinguirán, o lo harán mal, entre una luz débil y bastante larga, y un destello muy corto e intenso, si la cantidad de energía total es la misma. El segundo efecto es el que se produce cuando varios destellos se «integran» en una sola percepción porque se suceden muy aprisa, más aprisa que cierta duración crítica (produciéndose esta fusión en niveles posretinianos).

Pero el efecto más conocido en este campo es lo que se llama la **persistencia retiniana**, que consiste en una prolongación de la actividad de los receptores algún tiempo después del final del estímulo. Esta duración de persistencia es tanto mayor cuanto más adaptado está el ojo a la oscuridad, es decir, más descansado, más «fresco»: la persistencia puede alcanzar varios segundos para un destello intenso; cuando el ojo no está adaptado a la oscuridad, será más breve, del orden de una fracción de segundo.

Este efecto está siempre presente en la vida diaria, aunque no es realmente perceptible sino en circunstancias bastante raras (al despertar, por ejemplo). Se ha pensado a menudo que estaba también presente en el cine, por la fuerte luminosidad de las imágenes proyectadas, que provocaban una duración de persistencia del orden de un cuarto de segundo. Por eso, sin duda, durante tanto tiempo, se creyó poder explicar la reproducción del movimiento por la persistencia retiniana. Vamos a ver algo más tarde (véase II.2) que esta explicación es totalmente falsa y que el efecto-movimiento moviliza mecanismos muy distintos.

Un ejemplo aducido con frecuencia es el del «círculo de fuego» (observado ya en la Antigüedad): si se hace girar con suficiente rapidez una antorcha en el extremo del brazo, se verá un círculo luminoso, sin poder distinguir las posiciones sucesivas de la llama. Este efecto, sin embargo, sólo en parte se debe a la persistencia retiniana: en todo caso, no tiene, evidentemente, relación alguna con el cine, que no incluye la percepción de un movimiento continuo, sino la percepción de una proyección discontinua.

b) La respuesta «rápida»: es el conjunto de los efectos de respuesta a estímulos que varían con rapidez. Entre estos efectos, dos son especialmente interesantes para nosotros, porque afectan a la percepción de las imágenes móviles:

— El **centelleo** (en inglés, *flicker*): todo sucede como si al sistema visual «le costase trabajo» seguir las variaciones de una luz periódica cuando su frecuencia es superior a unos pocos ciclos por segundo, pero permanece bastante baja. Se produce entonces una sensación de deslumbramiento que se llama centelleo. Cuando aumenta la frecuencia de las apariciones de la luz, este efecto acaba por desaparecer; más allá de una frecuencia llamada *frecuencia crítica* (cuyo valor depende de la intensidad luminosa), se percibe entonces una luz continua.

La frecuencia crítica es del orden de los 10 Hz para intensidades medias, pero puede alcanzar los 1000 Hz con intensidades elevadas. El centelleo tiene lugar con todo fenómeno luminoso periódico, y se produce en el cine cuando la velocidad de proyección es demasiado lenta. Los primeros proyectores daban a menudo una imagen centelleante: para eliminar este efecto, entre otras cosas, la velocidad de proyección (y por tanto también de la toma de vistas), no dejó de aumentar, pasando de unas 12 a 16 y después, progresivamente, a 24 imágenes por segundo. Cuando aumentó la intensidad de las lámparas de proyección (especialmente con los proyectores de arco), la frecuencia crítica aumentó por encima de los 24 Hz, y, a 24 imágenes por segundo, reapareció el centelleo. Para eliminarlo sin aumentar más la velocidad de proyección —lo que hubiese entrañado serios problemas mecánicos— se utilizó un recurso aún en vigor, consistente en «duplicar», incluso en «triplicar», el sector opaco del obturador, cortando así el flujo luminoso del proyector dos o tres veces en cada fotograma proyectado. Todo sucede entonces como si cada fotograma fuese proyectado dos o tres veces, antes de que la película avance hasta el fotograma siguiente. Así se pasa, con 24 imágenes diferentes por segundo, a 2 x 24 = 48, o a 3 x 24 = 72 imágenes proyectadas por segundo, por encima, pues, de la frecuencia crítica.

— El **enmascaramiento visual**: unos estímulos luminosos que se dan poco tiempo después uno del otro pueden interactuar, perturbando el segundo la percepción del primero: es lo que se llama efecto de máscara. Este efecto reduce la sensibilidad al primer estímulo: se percibe menos contraste, la agudeza visual es menor.

Este fenómeno, explorado con frecuencia desde 1975, parece directamente ligado a la actividad diferencial de las células «transitorias» y «permanentes». Un caso que se cita a menudo como particularmente espectacular es el metacontraste: dos estímulos luminosos se suceden en un corto lapso de tiempo, siendo el segundo además «complementario» del primero en el espacio (por ejemplo, a un disco luminoso sucede, a 50 milésimas de segundo, un anillo luminoso cuyo hueco central tiene exactamente el tamaño del disco: en este caso preciso no se percibirá el disco o se hará muy mal). Otro caso importante de enmascaramiento visual es el enmascaramiento por el «ruido visual» (estructura aleatoria de lineamientos): este enmascaramiento es mucho más potente que cualquier otro.

En el cine puede enmascararse la percepción del movimiento por un estímulo «vacío» insertando un fotograma en blanco entre dos fotogramas (en cambio, un fotograma negro —que equivale a una ausencia de estímulo— no tendrá este efecto). Es posible, por otra parte, que el enmascaramiento de un fotograma por el siguiente sea una de las condiciones que favorecen la percepción del movimiento, eliminando la persistencia retiniana, pero eso está actualmente lejos aún de ser seguro, al ser en general dos fotogramas sucesivos demasiado semejantes para poder realmente enmascararse. Por el contrario, hay un fenómeno de enmascaramiento (y por tanto, recordémoslo, esencialmente transitorio) en el momento del **corte**: algunas películas experimentales lo han empleado con profusión, justamente multiplicando los cortes abruptos.

II. De lo visible a lo visual

Lo que acabamos de exponer afectaba a la esfera de lo visible: hemos presentado sumariamente las principales cualidades del aparato perceptivo en su relación con la luz.

Ahora bien, incluso las situaciones diarias más sencillas son ya mucho más complejas que la simple reacción a estímulos aislados. Vamos, pues, ahora a describir en líneas generales la organización de lo visible por la percepción, haciéndolo acceder a la categoría propiamente humana de lo visual. Lo más útil para esto es seguir las grandes «categorías de nuestro entendimiento» (Kant) y tratar sucesivamente de la percepción visual del espacio y del tiempo.

II.1. La percepción del espacio

Deliberadamente, no digo aquí «percepción visual» del espacio: hablando con propiedad, en efecto, el sistema visual no tiene órgano especializado en la percepción de las distancias, y la percepción del espacio no será casi nunca, en la vida corriente, únicamente visual. La idea del espacio está fundamentalmente ligada al cuerpo y a su desplazamiento; la verticalidad, en particular, es un dato inmediato de nuestra experiencia, a través de la gravitación: vemos los objetos caer verticalmente, pero sentimos también la gravedad pasar por nuestro cuerpo. El concepto mismo de espacio es, pues, de origen táctil y kinésico tanto como visual.

II.1.1. El estudio de la percepción del espacio

Contrariamente a todos los fenómenos elementales de los que hemos hablado hasta ahora y que podían estudiarse ampliamente en experimentaciones de laboratorio, la percepción del espacio, fenómeno complejo, sólo muy imperfectamente se estudia en las condiciones quizá demasiado «asépticas» del laboratorio. Al menos, siempre subsistirá una duda sobre los resultados logrados en el laboratorio, en cuanto a su aplicabilidad real a la percepción «normal», diaria.

Por ejemplo, la convergencia entre los dos ojos es, intrínsecamente, una fuente de información potencial sobre la profundidad; en el laboratorio puede ponerse perfectamente en evidencia su papel pidiendo a un sujeto que estime la distancia de un punto luminoso en total oscuridad. Pero, en las condiciones habituales de visión, este criterio de profundidad, no sólo no se utiliza prácticamente nunca, sino que ya no ofrece sino una información muy poco segura en relación con otros criterios más fiables. ¿Se debe, por tanto, incluir la convergencia entre los dos ojos en una lista de los «indicadores» de profundidad?

Responder a este género de preguntas implica tomar partido, con más claridad que a propósito de los perceptos elementales, sobre el modelo de análisis adoptado y la concepción que se tiene del proceso perceptivo en su conjunto (véase II.3): la percepción del espacio es, de entrada, un campo de estudio teórico.

II.1.2. La constante perceptiva

A excepción de los fenómenos que ponen en juego las partículas elementales (fenómenos que, según se sabe desde las relaciones de indeterminación de Heisenberg, el observador modifica con su simple presencia), las propiedades físicas del mundo no dependen de nuestra mirada sobre él. El mundo, *grosso modo*, tiene «siempre» la misma apariencia o, al menos, esperamos encontrar en él, cada día, cierto número de elementos invariantes. La percepción de esos aspectos invariantes del mundo (tamaño de los objetos, formas, emplazamiento, orientaciones, propiedades de las superficies, etc.) es lo que se designa mediante la noción de

constancia perceptiva: a pesar de la variedad de las percepciones, siempre encontramos unas constantes.

Hay que relacionar esta noción con otra idea, cercana, que podría llamarse la *estabilidad perceptiva*. Nuestra percepción se realiza mediante un muestreo continuo (alternancia de movimientos del ojo y fijaciones breves); ahora bien, no tenemos conciencia, ni de la multiplicidad de esas «vistas» sucesivas, ni del difuminado que se produce durante los movimientos oculares, sino que, por el contrario, interpretamos nuestra percepción como la de una escena estable y continua. En el mismo orden de ideas pueden añadirse además otras observaciones: así, la imagen óptica formada en la retina es muy difusa y muy poco coloreada en los bordes; ahora bien, la percepción de una escena es siempre *panorámica*, y cada uno de sus puntos es susceptible de ser visto (y conservamos en el espíritu esta posibilidad de modo permanente). Del mismo modo, además, vemos con dos ojos, pero no tenemos de la realidad, salvo excepción, más que una sola imagen (de ahí la noción de un ojo «ciclópeo», especie de combinación ideal de los dos ojos: véase II.1.5).

Está claro en conjunto que la visión del espacio es una actividad mucho más compleja que la simple «toma de fotos» retiniana de la que vamos a hablar dentro de un instante. La constancia y la estabilidad perceptivas no pueden explicarse si no se admite que la percepción visual pone en funcionamiento, casi automáticamente, un *saber* sobre la realidad visible. Encontraremos de nuevo esta idea en el centro de las discusiones sobre las principales teorías de la percepción (véase II.3).

II.1.3. La geometría monocular

A nuestra escala, el espacio físico puede describirse bastante exactamente con ayuda de un modelo sencillo y antiguo, el de la geometría con tres ejes de coordenadas, perpendiculares dos a dos (las «coordenadas cartesianas»). Este modelo procede, por perfeccionamientos y racionalizaciones sucesivas, de la geometría «euclidiana», la cual se caracteriza, entre otras cosas, porque describe el espacio como poseedor de tres dimensiones. Estas tres dimensiones pueden fácilmente concebirse de modo intuitivo por referencia a nuestro cuerpo y a su posición en el espacio: la vertical, ya mencionada, es la dirección de la gravedad y de la posición de pie; una segunda dimensión, horizontal, sería la de la

línea de los hombros, paralela al horizonte visual que hay ante nosotros; la tercera dimensión, finalmente, es la de la profundidad, correspondiente al avance del cuerpo en el espacio. (Notemos, por supuesto, que esta comprensión intuitiva no debería confundirse con la geometría misma.)

Ahora bien, el primer estadio (el estadio óptico) del tratamiento de la luz en el sistema visual consiste en formar una imagen de dos dimensiones en el fondo del ojo. La imagen retiniana (óptica) es una representación, por proyección, de las luminancias de las diversas superficies de la escena vista, y la relación entre un objeto y su «imagen» retiniana puede calcularse mediante la aplicación de las leyes de la óptica geométrica. Este carácter *proyectivo* de la imagen óptica formada en el ojo es, por otra parte, conocido desde la Antigüedad. Euclides anotaba, hacia el 300 a. de C., que la imagen de un objeto en el fondo del ojo es más pequeña si este objeto está más lejos. Desde el siglo XVI (época en la que la *cámara oscura* estaba muy en boga), se ha repetido a menudo la analogía entre ojo y cámara oscura (volveremos sobre ello más adelante: véanse capítulo 3, III.2.3 y capítulo 4, II.1.3.). Nótese, sin embargo que, en rigor, la correspondencia entre objeto e imagen es geométricamente bastante compleja, puesto que la proyección se hace sobre un fondo esférico. La analogía con la *cámara oscura* (cuya pared posterior es plana) es, pues, aproximativa; para visualizar cómodamente la imagen retiniana, se conviene a menudo en dibujar la proyección de los contornos de las superficies de los objetos en un plano perpendicular al eje de visión, pero sólo se trata de una cómoda convención.

Insistamos una vez más sobre la naturaleza de la «imagen» retiniana, que no es sino un estadio del tratamiento de la información luminosa, y que no *vemos* nunca. El hecho de que esta imagen sea plana o curva importa, pues, muy poco, contrariamente a lo que se ha pensado a veces de una manera un tanto apresurada. Para no dar más que un ejemplo, tomado de un autor por otra parte muy importante, señalemos el error cometido a este propósito por Erwin Panofsky en su libro *La perspectiva como forma simbólica*»; Panofsky supone que, al formarse nuestras imágenes retinianas en el interior de un esferoide, unas horizontales situadas ante nosotros podrán verse conforme a la geometría esférica, y aparecerán, pues, ligeramente abombadas, de modo que parecerán converger en los lados de nuestro campo visual. Eso es, experimentalmente, falso en lo referente a la zona útil de ese campo (su zona central, hasta 30 o 40° de la fóvea); más allá nuestra percepción es demasiado indistinta como para que esto pueda tener, de todos modos, cualquier incidencia sobre nuestra manera de percibir el espacio.

La óptica geométrica monocular es suficiente para proporcionar varias informaciones que nuestro sistema visual interpreta seguidamente en términos de espacio: lo que se llama **indicadores de profundidad**. El problema del espacio visual, en efecto, es esencialmente el de la percepción de la profundidad, siendo percibidas las otras dos dimensiones de manera más directa, menos ambigua. He aquí los dos principales indicadores de profundidad monoculares:

a) Gradiente de textura: una escena visual implica unos objetos sobre un fondo: ahora bien, las superficies de estos objetos tienen una estructura fina, más o menos regular, un «grano»: es lo que se llama su **textura** aparente. Una pared de ladrillo tendrá una doble textura: una textura basta, correspondiente a las junturas de los ladrillos, y una textura muy fina, la de las micro-asperezas del ladrillo. Un prado visto desde bastante lejos tiene una textura fina, lo mismo que un suelo pedregoso. Naturalmente, los objetos hechos por la mano humana tienen en general texturas más regulares (es, precisamente, el caso de los tejidos, cuyo nombre evoca etimológicamente la idea misma de textura).

Al estar habitualmente las superficies percibidas inclinadas en relación con nuestro eje de visión, la proyección de las texturas en la retina da lugar a una variación progresiva de la textura-imagen: es lo que se llama técnicamente un *gradiente*. Para ciertos autores, en particular James J. Gibson, los **gradientes de textura** son los elementos más importantes para la aprehensión del espacio: los que dan la información más segura, y también la más importante cualitativamente, sobre la profundidad. Notemos enseguida que las imágenes comunican dos tipos de gradientes de textura: los de la superficie de la imagen, generalmente texturada (papel, tela), y los de las superficies representadas por la imagen (véase más abajo, III.2.1, la noción de «doble realidad»).

b) La perspectiva lineal: las leyes de la óptica geométrica indican que, muy aproximadamente, los rayos luminosos que pasan por el centro de la pupila dan una imagen de la realidad que es una proyección de centro. En una primera aproximación (muy próxima a la verdad en cuanto a la zona foveal y sus cercanías), esta transformación puede describirse geométricamente como una proyección sobre un plano a partir de un punto; lo que se llama perspectiva central o **perspectiva lineal**.

La figura 5 muestra, en perspectiva lineal, la imagen de un paisaje imaginario. Se comprueba en ella que las líneas paralelas en el eje de visión (perpendiculares al plano de proyección) dan, en la imagen, una familia de líneas que convergen en un punto (intersección del eje óptico y de la retina); la anchura de los segmentos de rectas paralelas en el plano disminuye, en la imagen, con su alejamiento en la realidad; los elementos más alejados del ojo dan una imagen más cercana del eje de visión, etc.

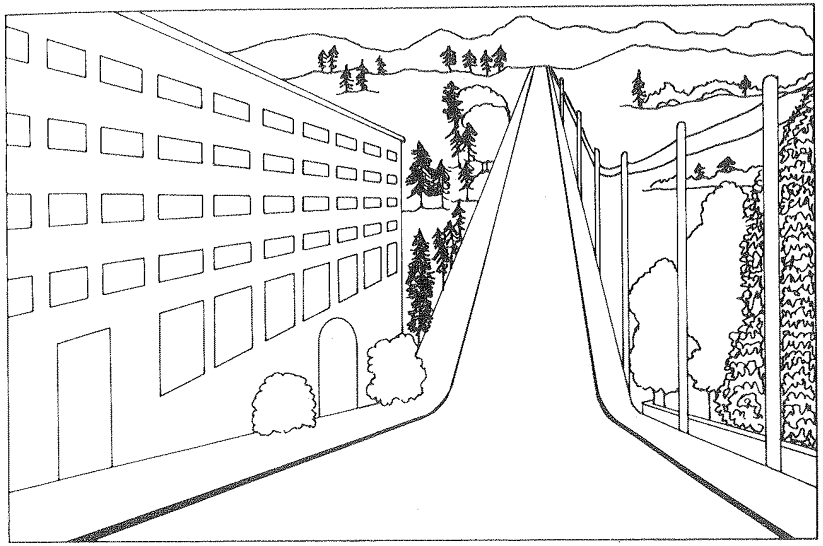


Figura 5

Las leyes de la perspectiva lineal son geométricamente sencillas y bien conocidas. Permiten comprender que esta transformación óptico-geométrica aporta una gran cantidad de informaciones sobre la profundidad de la escena vista: la disminución aparente del tamaño será interpretada como un alejamiento; el acercamiento en relación con el eje óptico (es decir, en relación con el horizonte), igualmente, etc. Evidentemente, esta información no está desprovista de ambigüedad: no puede pasarse de una escena de tres dimensiones a una imagen bidimensional sin perder información; en puro rigor geométrico, no es posible, por otra parte, «remontarse» de la proyección de un objeto en un plano a este objeto mismo: la figura 6, muestra que la misma figura proyectada corresponde, de hecho, a una infinidad de objetos potenciales. Si el ojo interpreta correctamente las proyecciones retinianas en la inmensa mayoría de los casos, es porque añade a las importantes informaciones proporcionadas por la perspectiva una gran cantidad de otras informaciones independientes de éstas, que pueden corroborarlas o debilitarlas. En conjunto, perspectiva y gradientes de textura dan buenos criterios para tomar decisiones en muchos casos dudosos; por ejemplo, su combinación permite la mayoría de las veces distinguir fácilmente un ángulo o un rincón de un objeto del borde de una superficie.

Repitamos que la perspectiva lineal no es más que un modelo geométrico cómodo que da cuenta con una precisión suficiente, pero no absoluta, de los fenómenos ópticos reales.

Añadamos enseguida (volveremos sobre ello en los capítulos 2 y 4) que hay que guardarse mucho de confundir esta perspectiva, modelo de lo que sucede en el ojo (y llamada por eso en otros tiempos *perspectiva naturalis*), con la perspectiva geométrica aplicada en pintura y, después, en fotografía, la cual resulta de una convención representativa en parte arbitraria, y debe producirse artificialmente (de ahí su nombre de *perspectiva artificialis*): si bien una y otra siguen el mismo modelo geométrico, no son de la misma naturaleza.

c) Las variaciones de la iluminación: en este apartado pueden incluirse toda una serie de fenómenos: variaciones más o menos continuas de la luminosidad y de los colores, sombras propias y sombras proyectadas, «perspectiva» atmosférica (es decir, el hecho de que los objetos muy lejanos se vean menos claros, a causa de la interposición de un mayor espesor de la atmósfera, a veces más o menos brumosa y azulada). Todas estas variables proporcionan una importante información sobre la profundidad, a veces engañosa: los objetos luminosos aparecen sistemáticamente más próximos; inversamente, aquellos cuyo color es semejante al del fondo tienden a aparecer más alejados. Una de las más importantes es el *gradiente de iluminación*, o variación progresiva de la iluminación de una superficie en función de su curvatura, ligado a la presencia de sombras propias que hacen aparecer los objetos como sólidos.

d) Criterios «locales»: son los referentes a porciones más localizadas de la imagen retiniana. Citemos esencialmente la noción de *interposición*: unos objetos situados ante una superficie texturada ocultan una parte de esta superficie (que se verá como un **fondo** situado tras el objeto). Este criterio es más importante en el caso de objetos que ocultan parcialmente otros objetos: permite a menudo, en particular, determinar las distancias relativas de objetos poco texturados.

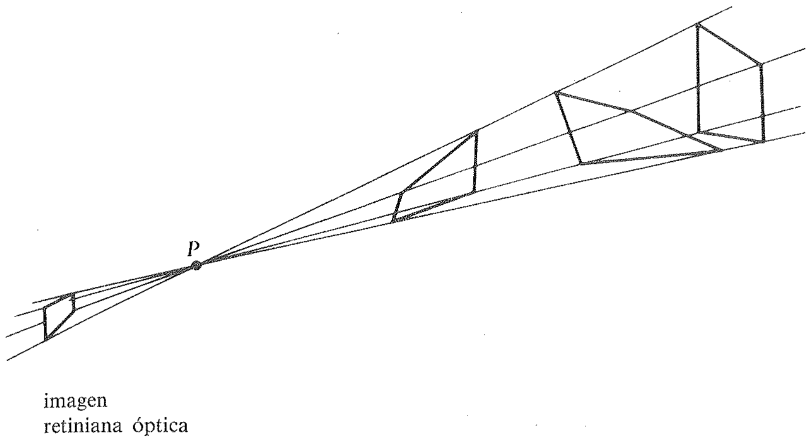


Figura 6. Varios objetos diferentes engendran una misma proyección en la retina.

En conjunto, los criterios monoculares estáticos son ya muy numerosos; pero existen además otros, que vamos a enumerar rápidamente.

II.1.4. Los indicadores de profundidad dinámicos

Como ya hemos dicho (véase I.3), la estimulación de la retina es, en general, incesantemente cambiante, pero (véase II.1.2) no por eso perdemos la continuidad de nuestras percepciones. En lo referente a la profundidad y al espacio, puede establecerse como regla general que los indicadores estáticos tienen equivalentes dinámicos; dicho de otro modo, los indicadores de profundidad cuya lista acabamos de dar procuran igualmente, con el movimiento de la retina, una información sobre la profundidad.

Esta información es evidentemente más compleja, pero completa de manera indispensable la precedente. Así, la perspectiva lineal está a menudo presente en nuestra percepción en forma de una perspectiva dinámica; cuando nos desplazamos hacia adelante (en coche, por ejemplo) la transformación constante del campo visual engendra una especie de flujo en la retina, un gradiente de transformación continua. La velocidad del flujo es inversamente proporcional a la distancia (los objetos cercanos parecen desplazarse más aprisa), y proporciona por consiguiente una información sobre esta distancia. La dirección del flujo depende de la dirección de la mirada en relación con la del desplazamiento: si uno mira ante sí, el flujo se dirige principalmente hacia abajo (suponiendo que no haya nada por encima del horizonte...); por el contrario, si uno mira hacia atrás, se dirige principalmente hacia lo alto; si mira hacia la derecha, se dirige hacia la derecha, etc.

Existen otros tipos de información ligada al movimiento: por ejemplo el *paralaje* de movimiento (información producida por los movimientos relativos de las imágenes en la retina cuando uno se desplaza lateralmente).

Como muestra la figura 7, el objeto situado más lejos que el punto de fijación parece desplazarse en sentido inverso al movimiento. Naturalmente, si la fijación cambia, este resultado se modifica: por ejemplo, si, en un tren, se mira por la ventanilla y se fija la mirada en el horizonte, todos los objetos estarán más cercanos que el punto de fijación, y parecerán desplazarse en sentido inverso al del movimiento del tren.

Los movimientos de rotación, los movimientos radiales (caso de un objeto que se desplaza hacia el ojo o que se aleja del ojo), etc., son otras tantas fuentes de información sobre el espacio y los objetos que lo habitan. Dos observaciones importantes:

— estos indicadores son de naturaleza geométrica y cinética a la vez: su tratamiento no se efectúa, evidentemente, en la retina, sino en el córtex;

— estos indicadores están totalmente ausentes de las imágenes planas; cuando nos desplazamos ante un cuadro en un museo, no experimentamos en el interior de la imagen ni paralaje de movimiento, ni perspectiva dinámica; la imagen se desplaza de manera rígida, se percibe como un objeto único. Esto es verdad incluso para imágenes móviles: no hay que confundir, en efecto, la *representación* de los indicadores dinámicos (mediante una cámara móvil, por ejemplo) y los indicadores dinámicos inducidos por nuestros propios movimientos de espectador; si nos desplazamos ante una pantalla de televisión, por ejemplo, no habrá ninguna perspectiva dinámica, ningún paralaje de movimiento *inducidos por nuestro desplazamiento*. (Si un objeto oculta a otro en el plano de una película, no podemos esperar ver el objeto oculto sino en caso de que la cámara quiera desplazarse: ninguno de nuestros desplazamientos modificará nada...)

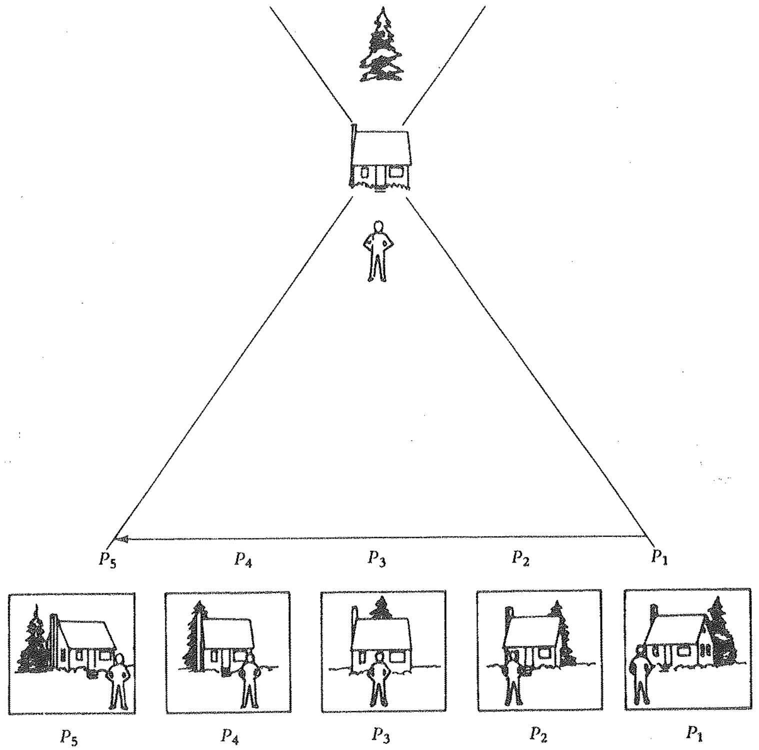


Figura 7. Abajo, el aspecto de la imagen retiniana correspondiente a las posiciones sucesivas del ojo de P1 a P5.

II.1.5. Los indicadores binoculares

Hemos actuado hasta aquí como si nuestro sistema visual no tuviera más que un ojo. Ahora bien, la binocularidad introduce algunas complicaciones en este sistema. En lo esencial, el problema de la visión binocular es éste (reconocido ya por Leonardo da Vinci): dado que, para una fijación dada, nuestras dos imágenes retinianas son diferentes, ¿cómo es que los objetos se perciben como únicos (y «en relieve»)?

La respuesta a esta pregunta, no absolutamente completa todavía hoy, descansa en una noción y una teoría:

a) La noción de los puntos correspondientes: para un punto de fijación dado, se demuestra (geométricamente) que existe un conjunto de puntos del campo visual binocular que se ven como únicos; el lugar geométrico de estos puntos se llama *horópter*, y las imágenes retinianas izquierda y derecha de cada uno de estos puntos forman pares de **puntos correspondientes**.

Cuando fijamos la mirada en un punto bastante cercano, hay desacuerdo entre los dos ejes visuales de nuestros dos ojos, ninguno de los cuales está dirigido en línea recta ante nosotros. Ahora bien, subjetivamente, este objeto es visto en una sola dirección, situada «entre» los dos ojos: para designarla se habla de «dirección subjetiva», que enlaza el objeto a un «ojo ciclópeo» fantasmáticamente situado entre los dos ojos. Y es más, todos los objetos situados en las *dos* direcciones visuales principales (las de los dos ejes ópticos) se perciben como situados en la misma dirección subjetiva. Todo sucede, en suma, como si los dos puntos correspondientes de las dos retinas tuviesen el mismo valor direccional.

Cuando un punto del espacio estimula dos puntos no correspondientes en las dos retinas (lo que, evidentemente, implica que este punto del espacio no es el punto en el que la mirada se fija, y que ni siquiera está en el horópter), habrá desfase entre nuestras dos imágenes retinianas, desfase que se llama *disparidad retiniana*. Si esta disparidad es grande, el punto se verá doble (lo que apenas molesta, puesto que está, forzosamente, lejos del punto de fijación de la mirada); si es relativamente débil, se verá como un punto único, pero a una profundidad diferente de la del punto de fijación de la mirada: es el importantísimo fenómeno de la **profundidad estereoscópica**, se produce en todo el campo binocular, tanto con los bastones como con los conos, y da una información utilizable sobre la profundidad hasta 100 o 120 m del ojo; subsidiariamente, da también una información sobre el espacio: lo que no se ve como «en relieve» (una pared de yeso muy lisa, por ejemplo) se verá como *plano*.

También aquí escapan las imágenes a todo efecto de estereopsis, con la excepción, notable, de las imágenes especialmente

elaboradas para producir este efecto. El principio de imagen estéreoscópica se remonta a Wheatstone, inventor (1838) del *estereoscopio*, dispositivo que permite presentar una imagen a cada ojo: calculando hábilmente las diferencias entre las dos imágenes, se produce un efecto de profundidad estereoscópica análogo al efecto real. Este cálculo se hizo mucho más fácil, y sobre todo automático, con la fotografía: un doble aparato fotográfico síncrono, cuyos dos objetivos tenían aproximadamente la separación de los dos ojos, permitía la realización de placas que tomaban dos vistas ligeramente desfasadas de la misma escena, que bastaba a continuación mirar en una visionadora provista de oculares con el mismo desfase, para experimentar una intensísima sensación de profundidad. Este aparato estuvo muy en boga en la segunda mitad del siglo XIX y también a principios del XX.

Notemos que, a pesar de la diferencia de equipamiento, el principio del cine en relieve es exactamente el mismo: se proyecta en la pantalla una doble imagen —que representa dos proyecciones retinianas correspondientes— y se proporcionan unas gafas especiales que permiten seleccionar la imagen destinada a cada ojo (sea por filtración rojo/verde, que produce imágenes grises, sea por utilización de vidrios polarizados horizontal y verticalmente, que permiten producir imágenes en colores). Dicho de otro modo, las gafas permiten que el ojo izquierdo no reciba la información destinada al ojo derecho y viceversa.

b) La teoría: ninguna es universalmente aceptada, pero la más corriente todavía hoy es la de la *fusión*, que supone unos cruces de conexiones nerviosas que «fabrican» una información única, «fundida», a partir de las dos informaciones diferentes dadas por las dos retinas. (Fusión no es excitación: la teoría prevé cierta «rivalidad» entre los dos ojos y si, en el laboratorio, se presentan objetos incompatibles a los dos ojos, uno de los dos se impondrá al otro y la imagen que él imponga se verá como única y como vista por los dos ojos.)

II.2. La percepción del movimiento

Se trata aquí de un problema de múltiples aspectos, puesto que podemos interesarnos tanto por la manera de percibir el movimiento de los objetos como por la razón de que percibamos un mundo estable en el curso de nuestros propios movimientos, y por las relaciones entre percepción del movimiento, orientación y actividad motriz. Trataremos estos aspectos de modo desigual, privilegiando los que afectan a las imágenes.

II.2.1. Modelos de percepción del movimiento

Existen varias teorías que pretenden explicar la percepción del movimiento; en la actualidad, la más ampliamente aceptada es la que atribuye esta percepción a dos fenómenos: la presencia en el sistema visual de detectores de movimiento, capaces de codificar las señales que afectan a puntos cercanos en la retina y, por otra parte, una información sobre nuestros propios movimientos, que permite no atribuir a los objetos percibidos un movimiento aparente debido a nuestros desplazamientos o a nuestros movimientos oculares.

a) La detección del movimiento: el principio de estos detectores es bastante sencillo: se trataría de células especializadas, que reaccionan cuando unos receptores retinianos cercanos los unos a los otros, y situados en el campo de la célula, son activados en sucesión rápida. Tales células, de campo receptor relativamente grande, fueron descubiertas en 1962 en el córtex del gato (Hubel y Wiesel); algunas responden a la dirección del movimiento; otras, a su velocidad. Numerosas experiencias han aportado desde entonces indicadores que permiten pensar que el hombre posee este mismo tipo de células.

El más conocido de estos indicadores está constituido por el conjunto de los efectos *posteriores* ligados al movimiento: si se mira durante bastante tiempo (un minuto) un movimiento regular —el ejemplo clásico es el de la cascada— y se traslada a continuación la mirada a otro objeto inmóvil, éste parecerá afectado por un movimiento en sentido inverso. Otra experiencia espectacular consiste en colocar sobre el plato de un tocadiscos un cartón con una espiral: cuando el plato gira, se obtiene, según el sentido de la espiral, un movimiento aparente de contracción o de dilatación; después de haber fijado en él la mirada durante uno o dos minutos, si se aparta la vista, la escena mirada parecerá respectivamente dilatarse o contraerse.

Estos efectos atestiguan que unas células, estimuladas durante cierto tiempo, siguen funcionando algo después del fin de la estimulación, leyendo como movimiento «al revés» el no-movimiento súbito.

b) La información sobre nuestros propios movimientos: desde 1867, Helmholtz había notado la necesidad de que estuviéramos informados de modo permanente sobre la posición de nuestros ojos y de nuestro cuerpo, para no confundir movimientos de lo real mirado y movimientos de nuestra mirada.

De hecho, la información sobre los movimientos oculares es poco precisa, y no puede desempeñar esta función. Se piensa hoy que, en sus líneas generales, la intuición de Helmholtz era justa, pero a condición de asignar el papel de información no al *feedback* de los músculos oculares, sino a la señal eferente del cerebro.

Se llama información eferente a la información nerviosa que va del cerebro a los órganos sensorio-motores, información aferente a la información inversa (de los órganos al cerebro) e información reaferente a la facilitada por sucesos sensoriales producidos mediante movimientos voluntarios.

Con mayor precisión se construyeron, en los años sesenta, cuando la cibernética estaba de moda, modelos destinados a dar cuenta de la estabilidad del mundo visual, basados en una comparación entre señal eferente y señal reaferente, los cuales postulaban que esta comparación, efectuada en el cerebro, es la que produce la estabilidad visual. Esto se ha confirmado en el laboratorio mediante numerosas experiencias: por ejemplo, si se paraliza provisionalmente un músculo ocular y se pide a continuación girar el ojo, el músculo no se mueve, pero la señal eferente se emite y el sujeto, comparando esta señal con una señal reaferente que no corresponde a un movimiento del ojo, «ve» el mundo moverse. Más sencillo: basta comprobar que los movimientos del ojo no regidos por el cerebro nos hacen perder la estabilidad del mundo visual (un dedo apoyado en uno de los globos oculares, por ejemplo, lo hará moverse sin intervención de los centros cerebrales, provocando no sólo la pérdida de la estereopsia, sino también la de la verticalidad visual).

c) Umbrales de percepción del movimiento: como todo fenómeno luminoso, el movimiento sólo es perceptible entre ciertos límites. Si la proyección retiniana de un borde visual se mueve demasiado lentamente, no se la verá moverse (sin perjuicio de apercibirse seguidamente de su desplazamiento); si se mueve demasiado rápidamente, no se verá más que un difuminado. Los umbrales correspondientes, inferior y superior, son función de diversas variables:

— *las dimensiones del objeto*: un objeto de gran tamaño aparente deberá desplazarse más para que nos demos cuenta de que se mueve;

— *la iluminación y el contraste*: cuanto más elevados son, mejor se percibe el movimiento;

— *el entorno*: la percepción del movimiento es en parte relacional y viene facilitada por la existencia de puntos fijos de referencia.

Es difícil percibir el movimiento de un objeto en un campo no texturado (una nube a elevada altitud, en medio del cielo, o un barco en el océano, en el horizonte: será más fácil ver su movimiento si se mira por una ventana, cuyo borde desempeñará el papel de referencia). Otro ejemplo: el movimiento «autokinésico», que hace que una lucecita en la oscuridad se vea como «en movimiento espontáneo» a merced de los movimientos del ojo, porque falta todo marco de referencia.

II.2.2. Movimiento real, movimiento aparente

Hemos supuesto hasta ahora que había un movimiento real que percibir: el movimiento de un objeto real situado en nuestro campo visual. Ahora bien, desde hace bastante tiempo, se ha comprobado que podía aparecer una percepción del movimiento, en ciertas condiciones, en ausencia de todo movimiento real. Es lo que se llama el **movimiento aparente.**

La experiencia fundamental aquí es la misma que puso en evidencia la noción (Wertheimer, 1912): se dan a percibir a un sujeto dos puntos luminosos poco alejados en el espacio, haciendo variar la separación temporal entre ellos. Mientras el intervalo de tiempo entre los dos destellos es muy pequeño, se perciben como simultáneos. Si, por el contrario, es demasiado elevado, los dos destellos se perciben como dos sucesos distintos y sucesivos. En la zona intermedia —de 30 a 200 milésimas de segundo entre los destellos— es donde nace el movimiento aparente. Se han enumerado diversas formas de éste, etiquetadas con letras del alfabeto griego: el movimiento alfa es un movimiento de expansión o de contracción (con dos destellos situados en el mismo lugar, pero de tamaños diferentes), el movimiento beta corresponde a la experiencia descrita más arriba (movimiento de un punto a otro), etc.; el conjunto de estos fenómenos, bastante diferentes unos de otros pero relacionados, se llama hoy a menudo **«efecto fi»**.

Wertheimer planteó la hipótesis esencial, aún válida, sobre el tema: se trata de procesos posretinianos. El detalle de la explicación ha progresado ciertamente desde 1912, pero siguen estando mal resueltas numerosas cuestiones, en particular éstas:

a) ¿Afectan movimiento aparente y movimiento real a los mismos receptores? A la luz de innumerables experiencias, parece que estímulos complejos (o muy cercanos) son tratados, en movimiento aparente, por el mismo mecanismo que el movimiento real, mientras que estímulos más «binarios» (los dos puntos luminosos de antes) implicarían distinto tratamiento.

b) ¿Qué atributos de un objeto transmiten la impresión de movimiento? Aparentemente se da prioridad a la luminosidad sobre el color e incluso sobre la forma: se percibiría «primero» un movimiento en términos de luz y sólo después se asignaría este movimiento a una forma y, por tanto, a un objeto.

c) ¿Qué papel desempeña el enmascaramiento? El movimiento aparente es, de manera general, muy sensible al enmascaramiento; queda fácilmente suprimido si se intercala un campo luminoso uniforme entre los dos estímulos que supuestamente lo originan.

d) ¿Qué relación existe entre percepción de la forma y percepción del movimiento? Se ha avanzado mucho menos sobre este punto, cuya experimentación es compleja. Se han podido suscitar movimientos aparentes con estímulos sucesivos de muy diferentes formas: se tiene entonces la impresión de que esas formas, no sólo están en movimiento, sino que se transforman la una en la otra (es exactamente lo que se produce en dibujos animados como los de Robert Breer o Norman McLaren). Pero estas experiencias son difíciles de interpretar; se ha supuesto a veces que existe un sistema «duplicado», que interpreta, por una parte, la información sobre la localización del estímulo, y, por otra parte, la información sobre la identidad del objeto, pero esto sigue siendo hipotético.

II.2.3. El caso del cine

El cine utiliza imágenes inmóviles, proyectadas sobre una pantalla con cierta cadencia regular, y separadas por momentos de oscuridad resultantes de la ocultación del objetivo del proyector por medio de un obturador giratorio, durante el paso de la película de un fotograma al siguiente. Dicho de otro modo, se propone al espectador de cine un estímulo luminoso discontinuo que (si se elimina el centelleo, véase I.3.3) produce una impresión de continuidad y, además, una impresión de movimiento interno en la imagen por movimiento aparente derivado de los diversos tipos de efecto fi.

Además, el movimiento aparente en el cine implica estímulos sucesivos bastante semejantes, al menos en el interior de un mismo plano; puede, pues, pensarse, conforme con el punto II.2.2 a, que utiliza *el mismo mecanismo que la percepción del movimiento real*. Las consecuencias de esta hipótesis (ampliamente considerada hoy como la más probable) son evidentes: el movimiento aparente en el cine no puede distinguirse, fisiológicamente hablando, de un movimiento real. Se trata de una ilusión perfecta, basada en una de las características innatas de nuestro sistema visual, y los progresos recientes en los estudios de la percepción visual confirman, pues, de manera brillante las hipótesis, más intuitivas que científicas en la época, de la escuela de Filmología (1947-1950), retomadas y sistematizadas entre otros en los primeros artículos de Christian Metz (1964-1965).

Además, como hemos observado más arriba, si la inserción de un fotograma en blanco bloquea el movimiento aparente por un efecto de enmascaramiento, el negro entre los fotogramas parece desempeñar otro papel, el de un «enmascaramiento del contorno». Se piensa hoy que la información detallada sobre los contornos queda suprimida temporalmente en cada fotograma en negro entre varios de ellos sucesivos, y que es este enmascaramiento, precisamente, lo que explicaría que no haya acumulación de imágenes persistentes debidas a la persistencia retiniana: en cada instante no se percibiría más que la posición presente en la pantalla, siendo la anterior «borrada» por enmascaramiento.

Notemos para terminar que, desde 1912, año en que se publicaron las experiencias de Wertheimer, la teoría del movimiento aparente por efecto-fi fue citada por Frederick Talbot en su libro *Moving Pictures: How They Are Made and Worked*; y en 1916, por Hugo Münsterberg, en su libro *The Photoplay: A Psychological Study*, que la recogió de nuevo detalladamente. Es mucho más extraño verificar que, incluso en autores por otra parte importantes como André Bazin o Jean-Louis Comolli, se ha seguido perpetuando, por inercia intelectual, la teoría totalmente errónea, además de intrínsecamente absurda, de la «persistencia retiniana». Nunca insistiremos, pues, bastante: la persistencia retiniana existe por supuesto, pero si desempeñara un papel en el cine, sólo podría producir un batiburrillo de imágenes remanentes. La percepción fílmica sólo es posible, de hecho, por el efecto fi, y gracias también al enmascaramiento visual *que nos desembaraza de la persistencia retiniana.*

II.3. Los grandes enfoques de la percepción visual

Las cuestiones que acabamos de abordar en esta segunda parte figuran entre las más complejas planteadas por el estudio de la percepción visual. Al afectar éstas a las categorías fundamentales del espacio y del tiempo, como he señalado, influyen inevitablemente en la concepción misma que uno se forma de lo visible, de lo visual, y de la relación de lo uno con lo otro, que es la percepción. Desde hace casi tres siglos, los debates se han ceñido a dos grandes enfoques a través de sus variantes sucesivas: un enfoque de tipo analítico y un enfoque de tipo sintético.

II.3.1. El enfoque analítico

Como indica este término, consiste en partir de un análisis de la estimulación del sistema visual por la luz, intentando hacer corresponder los componentes así aislados con diversos aspectos de la experiencia perceptiva real. Esta tendencia quedó reforzada, entre otras cosas, por la investigación sobre la estructura del cerebro, que evidenció la existencia de células especializadas en funciones «elementales» como la percepción de los bordes, de las líneas, de los movimientos direccionales, etc.

Las representantes más típicas de este enfoque son las teorías «combinatorias» o «algorítmicas», muy en boga en los años sesenta, época en la que pudo creerse, con la aparición de la informática, que unas combinatorias suficientemente complejas podrían dar cuenta de todos los fenómenos naturales (hoy somos más prudentes). Para estas teorías, el sistema perceptivo engendra perceptos verídicos, es decir, conformes con la realidad del mundo circundante, y que permiten especialmente la predicción, combinando unas variables según ciertas reglas.

Aparte de este carácter combinatorio, la segunda característica preponderante de estas teorías es que consideran que la información contenida en la proyección retiniana no es suficiente, por sí sola, para la percepción precisa de los objetos en el espacio, y que ésta necesita recurrir a otras fuentes: hacen, pues, ingresar a la vez en sus combinaciones, en sus algoritmos, las variables *intrínsecas* deducidas del análisis de la información retiniana, y unas variables *extrínsecas*, ligadas a otros eventos (señales eferentes que dirigen los movimientos de los ojos, memoria, etc.). Las mismas dos características se encontraban ya en las más antiguas teorías analíticas, las llamadas a veces teorías *empiristas*: de Berkeley (1709) a Helmholtz (1850), se insistía en particular en el enlace y las asociaciones, aprendidas por experiencia, entre datos ópticos y datos no visuales (de ahí el nombre de *asociacionismo*, aplicado igualmente a estas teorías). Estas antiguas teorías insistían mucho en el *aprendizaje* que llevaba a asociar y a integrar informaciones heterogéneas.

Todas las teorías analíticas se basan en el uso de lo que se llama la **hipótesis de invariancia**. Para una configuración dada de la proyección retiniana, existe, como ya hemos destacado, una infinidad de objetos posibles que producen esta configuración. La hipótesis de invariancia consiste en suponer que, entre esta familia de objetos, el observador elige uno de ellos y uno solo; el modelo empirista supone entonces una aplicación repetida de esta hipótesis, en el modo de los «ensayos y errores»: si una aplicación resulta errónea, el sistema visual «revisa» sus hipótesis de invariancia y emite otras para hacer coincidir todas las hipótesis con una configuración posible (según la experiencia adquirida y las asociaciones). La hipótesis de invariancia está, pues, ligada al fenómeno de constancia perceptiva antes mencionado: por ejemplo, la constancia de orientación, que hace que la orientación de los objetos mirados siga percibiéndose como constante a pesar del cambio de imagen retiniana, resultaría de un algoritmo que implicaría, entre otras cosas, la orientación registrada del cuerpo; la *constancia de tamaño* se obtendría por un algoritmo que correlacionase el tamaño retiniano con una información referente a la distancia (lo que a veces se llama «ley del cuadrado de las distancias»), etc.

Naturalmente, en estas teorías, que combinan lo visual y lo no visual, se concibe como importante el papel del observador:

— Hay *tendencias* propias (las mismas, más o menos, para todo el mundo), como la tendencia a la equidistancia (cuando los indicadores de distancia relativa son poco claros, los objetos tienden a aparecer como equidistantes), o la tendencia a la distancia específica (en presencia de una información muy reducida sobre la distancia absoluta, se tenderá a ver los objetos siempre a la misma distancia, alrededor de dos metros). Podría decirse, en general, que si el sistema visual no tiene todos los elementos necesarios para interpretar lo que se ve, preferirá «inventar» una respuesta a no dar ninguna.

— Los encuentros repetidos con el mundo visual producen, además, hábitos que se traducen por *expectativas* en cuanto al resultado visible de los actos perceptivos (y motores). Estas expectativas son fuente, en gran parte, de las hipótesis de invariancia emitidas sobre los objetos del mundo visual.

Un ejemplo aducido con frecuencia a este propósito es el de lo que se llama «colina». La relativa indecisión del área semántica de la palabra, que hace que una «colina» no tenga realmente tamaño fijo y, por otra parte, el hecho de que, en la naturaleza, el tamaño efectivo de las colinas varíe efectivamente mucho, hace difícil, en ausencia de otras referencias visuales, juzgar el tamaño real de una colina localizada en un paisaje.

II.3.2. El enfoque sintético

Consiste, por el contrario, en buscar correspondencias de la percepción del mundo visual únicamente en el estímulo. Para estos enfoques, la imagen óptica en la retina —incluidas por supuesto sus modificaciones en el tiempo— contiene toda la información necesaria para la percepción de los objetos en el espacio, por estar nuestro sistema visual suficientemente equipado para tratarla en este sentido.

Este enfoque está representado en el siglo XIX por el *«innatismo»* (Hering) que, como su nombre indica, se definió por oposición a todas las teorías que suponían un aprendizaje de la visión. A principios del siglo XX, se pondrá más bien el acento, con los teóricos de la forma (*Gestalttheorie*), sobre la capacidad, igualmente innata, del cerebro para organizar lo visual según leyes universales y eternas. Pero fue a partir de 1950, con los trabajos de J.J. Gibson y de su escuela, cuando este enfoque volvió de nuevo a la actualidad bajo el nombre de teoría *psicofísica* y, después, de teoría *ecológica* de la percepción visual.

La originalidad de la teoría de Gibson es que considera las transformaciones de la proyección retiniana como un todo indisociable, no analizable. Para él, los elementos obtenidos por el análisis sólo existen en el mundo artificial del laboratorio donde se los pone en evidencia, y no en la percepción diaria, «normal»: de ahí su proposición de un enfoque «ecológico», que rechaza razonar sobre experiencias de laboratorio, y pretende no considerar sino la percepción «natural». En esta teoría, cada imagen retiniana da una percepción global única: las variables de esta percepción, más difíciles de determinar que en las teorías analíticas, son también más complejas en su estructura; la noción de *variable compleja* es, por otra parte, el centro de la teoría de Gibson, y los gradientes de textura son un ejemplo de ella, constantemente aducido: se representan como correlatos, en el estímulo, de la percepción de las superficies inclinadas (dicho de otro modo, un gradiente de textura en la imagen retiniana es el estímulo para la percepción de una variación continua de distancia). Por consiguiente, en este enfoque, las discontinuidades luminosas en la imagen retiniana son una información sobre el espacio y nada más (no son una *imagen* del espacio, que se deba seguidamente interpretar). Aparte de esto, la proyección retiniana contiene la suficiente información sobre la disposición espacial como para que el sujeto no tenga que recurrir (o deba hacerlo muy pocas veces) a otras fuentes tales como las postuladas por el asociacionismo como necesarias.

El modo de razonamiento en el interior de este enfoque es muy particular, sobre todo en su variante ecológica. Por ejemplo, la existencia de un suelo, superficie que se extiende en la tercera dimensión, pero también proporciona un soporte a la actividad motriz y forma casi siempre parte del campo visual, es una de sus premisas (como la suposición de que la porción superior del campo visual es casi siempre el cielo).[3]

La proyección retiniana de un objeto se describe en función de las superficies en contacto con este objeto; la constante perceptiva es, pues, una consecuencia directa de la percepción normal de objetos texturados sobre superficies texturadas. No es, por otra parte, necesario conocer la distancia de un objeto para saber lo que es este objeto, ni haberlo visto ya para percibirlo como dotado de un tamaño y de una forma. El *flujo* retiniano reviste, finalmente, en este enfoque una importancia particular, puesto que cada variedad de movimiento de objeto o de movimiento del observador produce un cierto esquema (único) de transformaciones en la retina: por ejemplo, el movimiento de un objeto en relación con otros objetos se percibe cuando la proyección retiniana contiene una transformación perspectiva asociada a una oclusión óptica cinética (un objeto desplazándose cubre y descubre progresivamente la textura de la superficie situada tras él).

Dos rasgos importantes, en resumen, se deben subrayar en este enfoque:

— supone que pueden apreciarse las variaciones de las estructuras de la imagen retiniana refiriéndolas a una continuidad (la de las superficies) y a una constancia (la de los objetos); los objetos momentáneamente fuera de la vista siguen concibiéndose, en particular, como existentes. (Notemos de paso la llamativa similitud de esta idea con la creencia análoga que funda, en el cine, e incluso en cierta medida en pintura, la posibilidad del fuera de campo);

— se basa en la idea de que la estimulación retiniana, compleja y cargada de información, da acceso a los **invariantes** del mundo visual, es decir, a sus cualidades intrínsecas más profundas. El fin de la percepción, para Gibson, es de algún modo una *escala* de evaluación del *mundo visual* (que no se confunde evidentemente con el *campo visual* momentáneo); el movimiento y la secuencialidad —y por tanto el tiempo— son esenciales en la construcción de esta escala espacial, que es la base del mundo percibido. (Notemos, también aquí, la analogía cinematográfica; por otra parte, Gibson, cuando habla de la imagen cinematográfica, tiende a confundirla más de lo razonable con una visión inmediata del mundo, olvidando demasiado lo que de convencional tiene.)

Para Gibson, percibir es, pues, percibir las propiedades del entorno, en referencia a las criaturas que en él viven. La luz nos proporciona toda la información útil para eso, bajo las especies de la perspectiva dinámica (relación *entre* sujeto y entorno) y de las estructuras invariantes (sucesos y objetos *en* el entorno). El papel del aparato visual no es, para él, ni el de «descodificar» unos *inputs*, ni el de «construir» perceptos, sino el de *extraer información*. La percepción es una actividad *directa*.

II.3.3. ¿Qué enfoque es el mejor?

Esta pregunta es deliberadamente ingenua: ambas teorías se benefician de la aportación de gran cantidad de datos experimentales que vienen a corroborarlas. Hasta cierto punto, además, no son realmente contradictorias, puesto que sus objetos no son exactamente los mismos. Para recoger los términos de Irving ROCK (1977), estudian dos modos de percepción diferentes: *el modo de la constancia*, dominante en la vida diaria y objetivo, por estar en relación con el mundo físico, y *el modo de la proximidad*, que tiene poca relación con nuestro comportamiento habitual, pero desempeña un papel indispensable en la percepción global (aunque sea difícil de describir).

---

[3] La «ecología» de Gibson está resueltamente adaptada al aire libre; el cielo, en particular, desempeña en ella un papel importante, quizá porque Gibson empezó sus trabajos sobre la percepción por el estudio de la percepción visual de los pilotos de aviación..

El obstáculo para cualquier comparación entre los dos enfoques es que toda experiencia tendente a estudiar una variable compleja en el sentido de Gibson mediante métodos de laboratorio será refutada por los gibsonianos, puesto que, para ellos, aislar una variable, incluso compleja, no tiene sentido. Así, se ha demostrado por medio de múltiples experiencias que el gradiente de textura, aislado en las condiciones del laboratorio, es menos eficaz que la perspectiva: eso no inquieta a los discípulos de Gibson, para quienes un gradiente de textura no existe en sí, sino sólo como atribuido a una superficie objetal sobre un fondo, en un contexto que proporciona una escala espacial. Es como si nos enfrentásemos a un diálogo de sordos.

Al mismo tiempo, las variantes más recientes de los dos grandes enfoques («constructivismo» de Julian Hochberg por una parte y «teoría ecológica» de Gibson, por otra) son menos opuestas que las variantes antiguas. Así, dos problemas considerados candentes hasta principios de siglo están hoy casi olvidados. La oposición entre innatismo y aprendizaje de la visión ya no es actual; Gibson no supone necesariamente el innatismo de los mecanismos ligados a sus «variables complejas», y éstos se adquieren probablemente en parte por una educación «normal» (lo que encaja por otra parte muy bien con la noción de «ecología de la visión»); inversamente, los algoritmos de los constructivistas no suponen en modo alguno que, para todas estas construcciones, se necesite un aprendizaje específico. En resumen, todo el mundo estima que tenemos de manera innata la capacidad de aprender, o que «la percepción es innata en el recién nacido y aprendida en el adulto».

Correlativamente, la oposición entre utilización exclusiva de información visual y combinación de información visual y no visual ha debilitado mucho desde entonces la querella entre *Gestalttheorie* y asociacionismo. Estamos, también en este punto, en la hora de las reflexiones, si no de las síntesis (por ejemplo, entre conceptos como los de gradiente e indicadores de profundidad).

El problema de fondo que sigue planteado y que sigue distinguiendo estos dos importantes enfoques, es éste: ¿hay o no una propiedad nueva (del tipo de la «escala espacial global» postulada por Gibson) que aparece cuando la información visual está presente de manera coherente en toda la superficie retiniana? ¿Hay solamente, por el contrario, una colección de eventos puntuales y autónomos?

Seguramente no es posible decidir en un debate semejante. Puede, a lo sumo, exponerse una intuición: prácticamente todos los progresos recientes en la comprensión del funcionamiento del cerebro permiten pensar que éste no se basa sólo en el enlace en serie de muchas unidades especializadas, sino en algunos procesos en cierto modo globales, o deslocalizados, que suponen aplicaciones en paralelo y/o transversalidad. Se ha descubierto hace unos años, por ejemplo, en algunas aves como la lechuza, que existía, en el nivel de las neuronas cerebrales, un «mapa» del espacio auditivo, que difiere de cualquier proyección punto por punto de la información sensorial. En este sentido, no es imposible creer que las «variables complejas» de la visión según Gibson impliquen este tipo de funcionamiento.

Esperando su verificación o su refutación, las dos teorías tienen sus ventajas y su utilidad propia, y nos referiremos en adelante a una u otra según las necesidades, haciendo como si, en el estado actual de la ciencia, ambas tuviesen la misma probabilidad de ser verídicas.

III. DE LO VISUAL A LO IMAGINARIO

Al pasar de lo visible a lo visual, ya hemos empezado a tener en cuenta el papel del sujeto que mira, o al menos, que se sitúa en este lugar. Falta avanzar aún algo más, en dos direcciones:

— primero, establecer claramente que el ojo no es la mirada: hablar de información visual o de algoritmos es interesante, pero deja en suspenso la cuestión de saber quién construye esos algoritmos, quién aprovecha esta información, y por qué;

— enseguida, recoger y precisar brevemente lo esencial de lo que acaba de decirse, pero aplicándolo al caso muy específico que nos ocupa, el de la percepción de las imágenes.

III.1. El ojo y la mirada

Con la noción de **mirada**, abandonamos ya, naturalmente, la esfera de lo puramente visual; volveremos, pues, en el capítulo siguiente, sobre esta noción, especialmente con una perspectiva psicoanalítica. Pero podemos, entretanto, ofrecer una primera definición más limitada de ella: la mirada es lo que define la intencionalidad y la finalidad de la visión. No es, si se quiere, más que la dimensión propiamente humana de ésta.

La psicología de la percepción visual dedica capítulos importantes al estudio de la mirada, en algunas de sus manifestaciones (las más cercanas a la conciencia —las más alejadas, por el contrario, del inconsciente—, al ser de fuerte orientación cognitivista casi todos los estudios psicológicos; véase capítulo 2, I.2.4), en particular al problema de la selectividad de la mirada, por mediación de la atención y la investigación visual.

III.1.1. La atención visual

Siempre se concede un papel esencial a la **atención**, pero sin definirla con precisión. Son numerosas las experiencias sobre esta cuestión, pero fracasan casi todas a la hora de dar resultados realmente interpretables, por su carácter casi tautológico: para definir la atención y experimentar sobre ella hay que tener ya una definición de la misma (que corre el peligro, desde ese momento, de ser la del sentido común).

Se opera de modo bastante unánime, aunque con palabras distintas, una distinción entre atención *central* y atención *periférica*:

— la primera está concebida como una especie de focalización sobre los aspectos importantes del campo visual puestos de manifiesto por un proceso llamado a veces preatentivo, y que Ulric Neisser (uno de los padres de la psicología cognitiva) describió como una especie de segmentación del campo en objetos y fondos, que permiten a la atención concentrarse en uno de esos segmentos cuando es necesario;

— la segunda, más vaga, afecta sobre todo a la atención a los fenómenos nuevos en la periferia del campo.

Esta distinción delimita, por ejemplo, la noción de *campo visual*, que designa la zona, alrededor del punto de fijación de la mirada, en la cual un sujeto puede registrar información en cada instante dado. La dimensión de este campo útil es del orden de unos pocos grados alrededor de la fóvea; depende mucho del tipo de mancha visual en que se fija la mirada: el campo útil es tanto mayor cuanto más simple es el estímulo que se debe registrar o detectar. Se ha podido, sin embargo, demostrar que puede «explorarse» toda la superficie del campo visual situado hasta unos 30° de la fóvea sin mover los ojos, únicamente dirigiendo la atención sucesivamente a todas las zonas de esta superficie (el lector podrá intentar convencerse de ello).

III.1.2. La búsqueda visual

Se habla de *búsqueda* para designar el proceso que consiste en encadenar varias fijaciones de la mirada seguidas en una misma escena visual para explorarla con detalle. Este proceso, evidentemente, está íntimamente ligado a la atención y a la información, al ser determinado el punto en el que se detendrá la próxima fijación de la mirada a la vez por el objeto de la búsqueda, la naturaleza de la fijación actual y el aspecto del campo visual. Si se mira un paisaje desde lo alto de una colina, la búsqueda visual no será la misma (ni los puntos de fijación sucesivos, ni el ritmo) según sea uno geólogo, aficionado a las ruinas romanas o agricultor. Este ejemplo es simplista: apunta sólo a subrayar que sólo hay búsqueda visual si hay proyecto de búsqueda más o menos consciente (aunque sea la ausencia aparente de proyecto, que consiste solamente en espigar la información interesante sin prejuzgar su posible naturaleza).

Esta noción es especialmente interesante en el caso de las imágenes. Se ha destacado desde hace mucho tiempo (al menos desde los años treinta) que miramos las imágenes, no globalmente, de una vez, sino por fijaciones sucesivas. Las experiencias concuerdan casi totalmente: en el caso de una imagen mirada sin ninguna intención particular, las fijaciones sucesivas duran unas décimas de segundo cada una y se limitan bastante estrictamente a las partes de la imagen más provistas de información (lo que puede definirse de modo bastante riguroso como las partes que, memorizadas, permitirían reconocer la imagen en una segunda presentación).

Lo que impresiona mucho en estas experiencias es la ausencia total de regularidad en las series de fijación de la mirada: no hay barrido regular de la imagen de arriba abajo ni de izquierda a derecha, ni esquema visual de conjunto, sino, por el contrario, varias fijaciones muy cercanas en cada zona fuertemente informativa y, entre esas zonas, un recorrido complejo (figura 8). Se ha intentado prever los trayectos de exploración de una imagen por el ojo, pero, en ausencia de toda consigna explícita, estos trayectos son un indescifrable entrelazado de líneas quebradas. El único resultado constantemente verificado es que este trayecto se modifica por la introducción de consignas particulares, lo que es normal a la vista de lo que decíamos: una mirada informada se desplaza de modo diferente por el campo que explora.

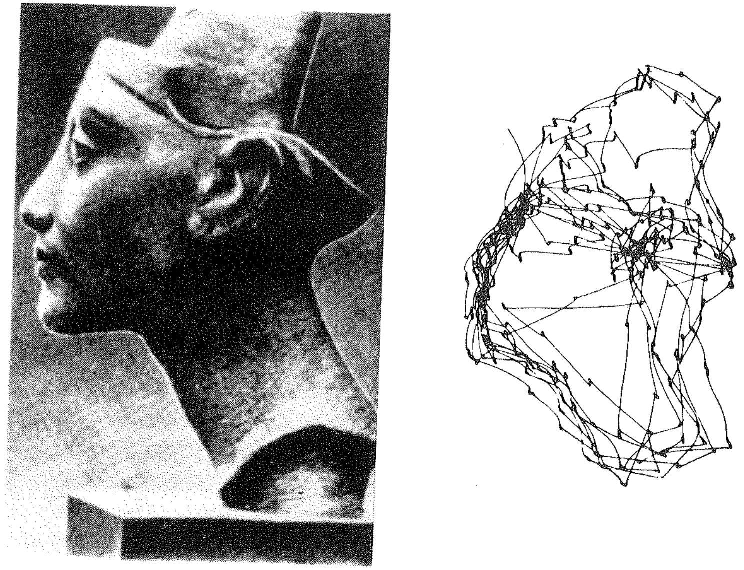


Figura 8. Movimientos de los ojos durante la exploración ocular.

Lo importante, para la intención de este libro, es retener que la imagen —como toda escena visual observada durante cierto tiempo— se ve, no sólo en el tiempo, sino a costa de una exploración pocas veces inocente, y que la *integración* de esta multiplicidad de fijaciones particulares sucesivas es la que produce lo que llamamos nuestra visión de la imagen.

III.2. La percepción de las imágenes

Vamos a limitarnos aquí a las imágenes visuales planas, aquellas que, con la pintura, el grabado, el dibujo, la fotografía, el cine, la televisión e incluso la imagen de síntesis, siguen siendo ampliamente mayoritarias en nuestra sociedad. Por otra parte, y a pesar de lo arbitrario de esta división, vamos a limitarnos igualmente —eso será más difícil— a la percepción de estas imágenes y no a su interpretación, reservando para los próximos capítulos el examen de su utilización en un marco subjetivo y social.

III.2.1. La doble realidad de las imágenes

Véase la figura 9: reproduce una imagen plana, en la que no nos es difícil, sin embargo, reconocer una disposición espacial, semejante a la que nos haría percibir una escena real. Dicho de otro modo, percibimos simultáneamente esta imagen como un fragmento de superficie plana y como un fragmento de espacio tridimensional: a este fenómeno psicológico fundamental es a lo que se llama **doble realidad perceptiva de las imágenes** o, más brevemente, doble realidad de las imágenes.

La expresión abreviada «doble realidad» se ha hecho tan corriente que es difícil evitar utilizarla. Hay que tener muy en cuenta, sin embargo, que es potencialmente peligrosa: las dos «realidades» de la imagen no son de la misma naturaleza en absoluto, puesto que la imagen como porción de superficie plana es un objeto que puede tocarse, desplazarse y verse, mientras que la imagen como porción del mundo en tres dimensiones existe *únicamente* por la vista. Es importante no olvidar nunca el calificativo «perceptiva» aplicado a la doble realidad de las imágenes, incluso si está implícito, sin lo cual esta expresión apenas tiene ya sentido.

a) Información sobre la realidad 2-D de las imágenes. Para un ojo fijo y único hay tres fuentes potenciales de información sobre lo plano de la imagen: el marco y el soporte de esta imagen; la superficie (texturada) de la imagen misma; y los defectos de la representación analógica, en particular el hecho de que los colores están a menudo menos saturados y los contrastes menos acusados en la imagen que en la realidad.

En visión binocular y/o móvil, la información sobre lo plano de la imagen es mucho más abundante: todos los movimientos oculares revelan una ausencia total de cambios perspectivos en el interior de la imagen; no hay disparidad alguna entre las dos imágenes retinianas. Estos resultados sólo se obtienen, uno y otro, con una superficie plana: por tanto, en visión normal (por ejemplo, en el museo, cuando se miran los cuadros con los dos ojos, desplazándose ante ellos), las imágenes aparecen *planas*.

Foto de rodaje de la película *Arroz amargo*, de Giuseppe De Santis (1949).

b) Información sobre la realidad 3-D de las imágenes: contrariamente a la información «bidimensional», siempre presente, las imágenes sólo permiten percibir una realidad tridimensional si ésta ha sido cuidadosamente *construida*. Se necesita para eso imitar lo mejor posible ciertos caracteres de la visión natural (cuya lista potencial es muy larga, como la de los caracteres de la visión).

Leonardo da Vinci, en su *Tratado de la pintura*, incluyó una lista de prescripciones en este sentido para uso de los pintores; a esta lista se la llama a veces las «reglas de Leonardo». He aquí un resumen, forzosamente incompleto: hay que pintar los objetos próximos en colores más saturados, contornos más nítidos, textura más gruesa; los objetos lejanos estarán más arriba en el lienzo, serán más pequeños, más pálidos, más finos de textura; las líneas paralelas en la realidad deben converger en la imagen, etc. Estas reglas permiten que la escala espacial de la superficie pintada reproduzca en la retina unas discontinuidades de luminancia y de color comparables a las que produce una escena no pintada, excepto, en todo caso, el difuminado en la periferia.

Notemos enseguida que se trata aquí de una de las mayores diferencias entre una imagen artificial y una imagen retiniana (óptica): esta última sólo es nítida en su centro, mientras que la primera, destinada a ser explorada en todas sus partes por un ojo móvil, es uniformemente nítida.

El lector habrá notado que, para todo lo referente a los bordes visuales en cualquier caso, el aparato fotográfico, como la *cámara oscura*, sigue las reglas de Leonardo. A estas reglas se han añadido después, en la historia de la pintura, algunas otras con la misma finalidad, como la «regla» de los colores inducidos, que tiende a imitar el efecto producido en visión natural por la vecindad de dos colores diferentes y la «contaminación» mutua que resulta de ella.

c) La hipótesis de la compensación del punto de vista: es uno de los corolarios más llamativos de la noción de doble realidad. La hipótesis, debida a Maurice Pirenne (1970), es la siguiente: desde el momento en que puede registrarse la realidad 2-D y la realidad 3-D de una imagen, 1), puede determinarse el punto de vista correcto sobre esta imagen (el correspondiente a la construcción perspectiva), y 2), pueden compensarse todas las distorsiones retinianas engendradas por un punto de vista incorrecto. Dicho de otro modo, el hecho de percibir la imagen como una superficie plana es lo que permite percibir más eficazmente la tercera dimensión imaginaria representada en la imagen.

Esta hipótesis puede parecer sorprendente, puesto que parece ir a contrapelo de la opinión corriente, según la cual se creerá tanto más en la realidad representada en una imagen cuanto más se olvide su naturaleza de imagen. De hecho, no hay realmente contradicción: la hipótesis de Pirenne no considera el *saber* del espectador, ni los efectos de *credibilidad* provocados eventualmente por la imagen; se aplica en un nivel anterior a esos fenómenos psicológicos. En este nivel, ha recibido numerosas confirmaciones experimentales y se ha evidenciado el mecanismo «compensador», sin que de todos modos haya podido explicarse de manera absoluta.

La compensación es tanto más eficaz cuanto que el espectador puede desplazarse y utilizar sus dos ojos (o sea, confirmar por todos los medios disponibles la existencia y la situación de la superficie de la imagen). Es inútil subrayar la importancia de esta hipótesis para la percepción de las imágenes: en el museo, en el cine, ante el receptor de televisión, sólo excepcionalmente estamos situados en el punto de vista exacto previsto por la construcción perspectiva: sin compensación, no veríamos más que imágenes distorsionadas, deformadas.

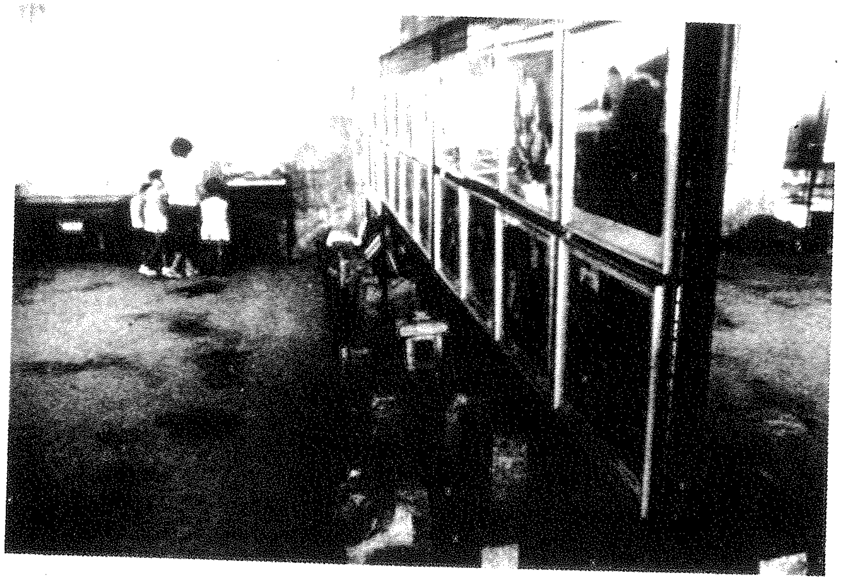


Figura 10. Fotograma de *Hiroshima mon amour*, de Alain Resnais (1959). Si se mira al sesgo esta fotografía, se percibirá correctamente la escena representada, pero ningún desplazamiento permitirá nunca compensar la deformación de las fotografías expuestas en el panel central, y fotografiadas también al sesgo.

d) Doble realidad y aprendizaje: si la percepción de la profundidad de las imágenes moviliza, al menos parcialmente, los mismos procesos que la percepción de una profundidad real, la percepción de las imágenes entonces debe desarrollarse, como la otra, con la edad y la experiencia, pero no forzosamente al mismo ritmo. Parece, por ejemplo, que los niños, hasta aproximadamente los 3 años, perciben mal la bidimensionalidad de las imágenes, y tienden a tratar las proyecciones retinianas que provienen de ellas como si viniesen de objetos reales.

Un ejemplo particular pero interesante es el de la dirección de la luz. Un adulto habituado a las imágenes supone siempre que la luz viene de la parte superior de la imagen, incluso cuando se la invierte; es lo que hace que, si se mira al revés una foto de los cráteres de la luna, se vean no como huecos, sino como una especie de ampollas de la superficie.

La capacidad de ver una imagen como objeto plano interviene, en general, más tarde que la capacidad de ver la profundidad, y todo parece indicar que ésa es la razón por la cual los niños pequeños perciben «mal» las imágenes (porque sólo ven en ellas la profundidad).

III.2.2. El principio de mayor probabilidad

Las imágenes son, pues, objetos visuales paradójicos: son de dos dimensiones pero permiten ver en ellas objetos de tres dimensiones (este carácter paradójico está ligado, desde luego, a que las imágenes muestran objetos ausentes, de los que son una especie de símbolos: la capacidad de responder a las imágenes es un paso hacia lo simbólico).

Sin embargo, al obtenerse mediante una proyección de la realidad tridimensional en sólo dos dimensiones, implican una pérdida de información por «compresión». Recordemos, en efecto, que, hablando geométricamente, una imagen en perspectiva puede ser la imagen de una infinidad de objetos que tengan la misma proyección: siempre habrá, pues, ambigüedades en cuanto a la percepción de la profundidad. El hecho de que se reconozcan casi infaliblemente los objetos representados, o al menos su forma, es, pues, algo notable: es forzoso pensar que, entre las diferentes configuraciones geométricas posibles, el cerebro «elige» la más probable. La imagen sólo planteará problemas si ofrece características contradictorias, o si la representación es insuficientemente informativa: es el caso de las figuras ambiguas, paradójicas, inciertas, como la de la figura 11. Aquí, y salvo el parecido formal entre el principio de mayor probabilidad y la hipótesis de invariancia, base de la constante perceptiva, empezamos a dejar el campo de la simple percepción para entrar en el de la cognición: la selección del objeto más probable se opera, ciertamente, según los mismos procedimientos que en la visión real, pero recurriendo además a un repertorio de objetos simbólicamente representados en el córtex visual, ya conocidos y reconocidos.

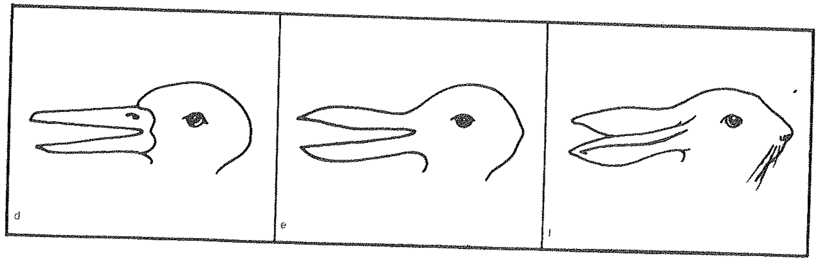


Figura 11. ¿Pato o conejo? La figura central es ambigua.

III.2.3. Las ilusiones elementales

Se dice que una imagen produce una ilusión cuando su espectador describe una percepción que no concuerda con un cierto atributo físico del estímulo. Sólo mencionaremos aquí las ilusiones referentes a la evaluación de los tamaños y de las distancias (y no, por ejemplo, las ilusiones ligadas al *después* o a la remanencia, como la ilusión de la cascada): la figura 12 da algunos ejemplos clásicos de ello.

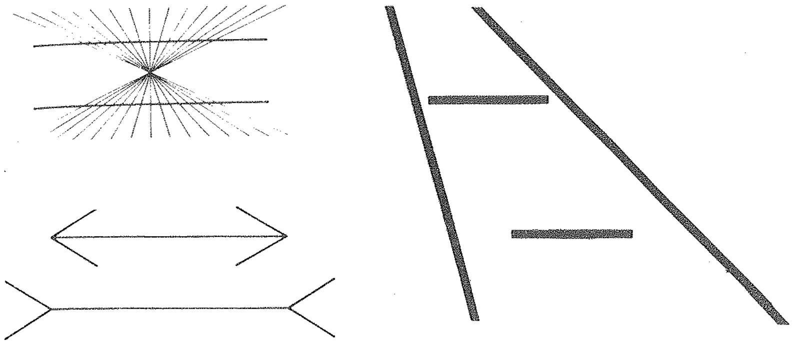


Figura 12. Ilusión de Hering Ilusión de Ponzo Ilusión de Müller-Lyer

Estas ilusiones «elementales» se refieren, pues, a dibujos no destinados a representar escenas reales, y en los que abundan los indicadores de bidimensionalidad. La ilusión provendría entonces, según una hipótesis de R. L. Gregory, de una interpretación de estos dibujos en términos tridimensionales y haciendo intervenir, por tanto, una constante perceptiva «desplazada», y eso a pesar de que estas imágenes pocas veces dan lugar a una interpretación consciente en términos de profundidad. Por ejemplo, en la ilusión de Ponzo, la barra de arriba se ve como «más lejos» en virtud del efecto perspectivo inducido por la convergencia de las oblicuas; al estar, pues, más lejos y tener una proyección tan grande como la otra, «se ve» más grande. Del mismo modo, en la ilusión de Müller-Lyer, el segmento de abajo, visto como un rincón interior, es «ampliado» para compensar su supuesto mayor alejamiento.

El estudio de estas ilusiones (y de muchas otras) se prosiguió muy activamente en los años sesenta y setenta, en especial por parte de la escuela inglesa seguidora de R.L. Gregory y Béla Julesz, como objeto privilegiado que habría de dar supuestamente acceso a ciertos mecanismos de la visión. Estos investigadores quedaron impresionados sobre todo por la capacidad del sistema visual para asociar a unas imágenes (aquí muy simplificadas) unas características no visuales, en particular espaciales. Esta conclusión es la que retendremos también: la imagen se percibe, casi automáticamente, mediante una interpretación en términos espaciales y tridimensionales. Las ilusiones elementales del tipo de las que hemos mencionado no hacen sino manifestar espectacularmente esta capacidad de un modo particular, que es el de la percepción «obligada».

III.2.4. La percepción de la forma

La noción de **forma** es antigua y se ha hecho compleja por su utilización en un gran número de contextos diferentes. Nosotros la utilizaremos aquí en el sentido de «forma global», «forma de conjunto» característica de un objeto representado en una imagen, o de un símbolo sin existencia fenoménica en el mundo real. Se trata, pues, aquí, de la percepción de la forma en cuanto unidad, en cuanto configuración que implica la existencia de un todo que estructura sus partes de manera racional. Por ejemplo, se reconocerá en una imagen la forma de un ser humano, no sólo si puede identificarse un rostro, un cuello, un torso, unos brazos, etc. (al tener cada una de estas mismas unidades, por otra parte, una forma característica), sino si se respetan ciertas relaciones espaciales entre estos elementos.

Así concebida, la noción de forma es relativamente abstracta, y en particular relativamente independiente de las características físicas en las cuales se encuentra materializada. Una forma puede, por ejemplo, cambiar de tamaño, de situación, cambiar algunos de los elementos que la componen (puntos en lugar de una línea continua...), sin verse realmente alterada como forma. Es lo que ha formulado, más claramente que cualquier otro enfoque, la *Gestalttheorie*, al definir la forma como esquema de relaciones invariantes entre ciertos elementos.

a) Forma, bordes visuales, objetos: todas las experiencias confirman esta idea (sensata) de que son los bordes visuales presentes en el estímulo los que proporcionan la información necesaria para la percepción de la forma. Numerosos dispositivos destinados, en particular, a producir luces homogéneas, sin bordes, demuestran bien que se es entonces incapaz, no sólo de percibir formas, sino, incluso, de percibir sin más. Segunda idea sensata confirmada por la experiencia: la percepción de la forma requiere tiempo. Incluso al presentar una figura muy sencilla (círculo, triángulo, cuadrado) a un sujeto, si la presentación tiene lugar con luz débil y es muy breve, el sujeto sólo tendrá conciencia, muy vagamente, de haber visto algo, sin saber bien qué. En este tipo de experiencia de laboratorio, todo sucede como si hubiese *construcción* de la forma por el sistema visual: así, la prolongación de la presentación hace identificable la forma.

En una imagen figurativa, la percepción de la forma es inseparable, no sólo de la percepción de los bordes, sino de la de los objetos figurados: en estas imágenes —en particular en la inmensa mayoría de las imágenes fotográficas y videográficas— el problema de la percepción de la forma es el de la percepción de los objetos visuales. La percepción de la forma sólo se hace más difícil, o menos habitual, cuando la imagen se vuelve más abstracta, más simbólica (o cuando la profundidad se representa de manera incorrecta). En todos estos casos, en los que está ausente o es pobre la información sobre la profundidad, pueden entrar en juego otros principios de organización formal.

b) La separación figura/fondo: esta doble noción, que ha pasado hoy al lenguaje corriente, fue propuesta por psicólogos de la percepción para designar una división del campo visual en dos zonas, separadas por un contorno. En el interior del contorno (borde visual cerrado) se encuentra la figura; ésta tiene una forma, un carácter más o menos objetal, aunque no sea un objeto reconocible; se percibe como situada más cerca, como de un color más visible; en las experiencias es más fácilmente localizada, identificada y nombrada, más fácilmente asociada a valores semánticos, estéticos, emocionales. El fondo, por el contrario, es más o menos informe, más o menos homogéneo, y se percibe como extendido tras la figura.

Notemos que esta distinción «se origina» en la percepción diaria tal como la describe la concepción ecológica: percibimos muchas figuras (conjuntos de superficies texturadas que constituyen objetos) sobre unos fondos (superficies texturadas o no, pertenecientes o no a objetos). Es, incluso, una de las *constantes* de toda escena perceptiva real. La importancia práctica de la distinción figura/fondo se pone bien en evidencia mediante las técnicas que intentan destruirla, en especial el *camuflaje*: éste pretende incorporar la figura al fondo, jugando con uno, o preferiblemente varios, de los caracteres distintivos de la figura enumerados más arriba.

La *Gestalttheorie* ha adelantado la idea de que la separación figura/fondo es una propiedad organizadora (espontánea) del sistema visual: toda forma sería percibida en su entorno, en su «contexto», y la relación figura/fondo sería la estructura abstracta de esa relación de contextualización.

Esta concepción guestáltica fue criticada por las teorías analíticas, que observaron, por una parte, que la separación figura/fondo no es inmediata (necesita un tiempo); por otra parte, que ni siquiera es un proceso primario en relación con otros como la exploración visual, la visión periférica, o las expectativas del es-

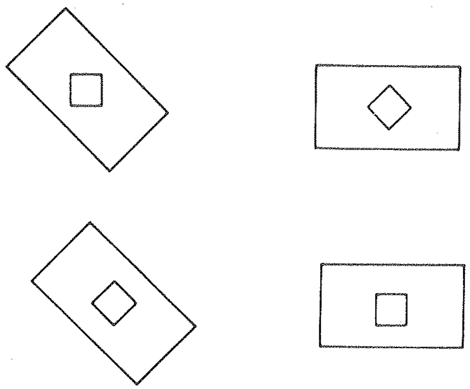


Figura 13. He aquí un ejemplo que demuestra la fuerza del contexto sobre la percepción de la forma: una forma muy sencilla (un cuadrado), presentada con una inclinación de 45°, se verá como un rombo. En cambio, si este cuadrado se inserta en un marco rectangular, aparecerá como una figura unida a un fondo, delimitado, enmarcado, y la orientación de ese fondo desempeñará un papel.

pectador; y, finalmente, que muchas veces los criterios locales de profundidad pueden ser insuficientes o ambiguos (véase fig. 11). Para el constructivismo, la percepción del fenómeno figura/fondo en la realidad corresponde al aumento de la distancia real entre las dos estructuras visuales cuando se franquea el contorno del objeto. En lo referente a las superficies visuales (y por tanto a las imágenes) es, en cambio, un fenómeno totalmente aprendido, cultural.

En este punto hay, pues, oposición clara entre una teoría innatista, la Gestalt, y una teoría del aprendizaje, el constructivismo. En adelante, en este libro, se adopta implícitamente una concepción constructivista y se supone, pues, que, *en lo referente a las imágenes*, la distinción figura/fondo es aprendida. Subrayemos, sin embargo, para evitar cualquier malentendido, que eso no convierte en arbitraria esa distinción: si el mundo real está, como creen casi todas las teorías de la percepción, estructurado visualmente en figuras sobre fondos, la transposición de esta noción a las imágenes no necesita establecer una convención suplementaria de las que regulan la imagen figurativa en general; forma parte, en cierto modo, de la noción misma de figuración. (El vocabulario es coherente: la imagen *figurativa* es la que produce o reproduce las *figuras* y sus fondos.)

c) Estructuras regulares de la forma: se trata aquí de principios generales de percepción de la forma (objetal o abstracta, y que actúan más claramente en el segundo caso), que fueron también propuestos por la *Gestalttheorie*. La «explicación» guestáltica está hoy superada (consistía en atribuir la organización percibida al impacto de los elementos del estímulo sobre «campos de fuerza» nerviosos, concebidos más bien según el modelo de un campo eléctrico), pero las observaciones que dieron lugar a su formulación siguen siendo válidas.

Una parte de la popularidad de estos principios se debe, quizás, al vocabulario legal de los partidarios de la Gestalt, que atribuyeron, además, nombres llamativos a sus «leyes». He aquí las más conocidas (véase la figura 14);

— *la ley de proximidad*: unos elementos próximos se perciben más fácilmente que unos elementos alejados como pertenecientes a una forma común;

— *la ley de similitud*: unos elementos de la misma forma o del mismo tamaño se ven más fácilmente como pertenecientes a una misma forma de conjunto;

— *la ley de la continuación adecuada*: existe una tendencia «natural» a continuar de manera racional una forma dada, si está inacabada;

— *la ley de destino común*: afecta a las figuras en movimiento y afirma que unos elementos que se desplazan al mismo tiempo se perciben como una unidad y constituyen de manera tendencial una forma única.

Todas estas «leyes», elaboradas en lo esencial entre las dos guerras mundiales, descansan en una noción central, la de forma (*Gestalt*), que implica entre los elementos de la figura una relación más profunda que los elementos mismos, y que no se destruye por la transformación de estos elementos. Se ha concedido mucho crédito a esta leyes, ampliamente difundidas (eran, por ejemplo, conocidas por Eisenstein, que se refirió a ellas en varios textos de los años treinta y cuarenta); después, el carácter totalmente superado de su explicación neurológica provocó su relativo descrédito. De hecho, estas leyes son combinaciones medio empíricas, medio intuitivas que, en esos límites, resultan bastante exactas, aunque peligran apenas se da una información sobre la profundidad. Son, pues, muy interesantes para las imágenes poco o nada representativas, que contengan numerosos elementos simples y abstractos (se las puede comparar, desde este punto de vista, con algunas teorías del arte abstracto, de Kandinsky a Vasarely, que redescubren principios de organización, de estructura, de forma, del todo comparables: véase el capítulo 5, I.2).

d) Forma e información: desde hace algunas décadas, las tentativas para superar la teoría de la forma se concentraron en gran parte alrededor de la noción de información, en el sentido técnico que le dieron las teorías surgidas de los célebres trabajos de Shannon y Weaver. La idea directriz es que, en una figura dada, existen partes que proporcionan mucha información y otras que proporcionan poca: estas últimas son las que apenas «dicen» más de lo que «dice» ya su vecindad, las enteramente previsibles; acerca de ellas se habla de *redundancia*.

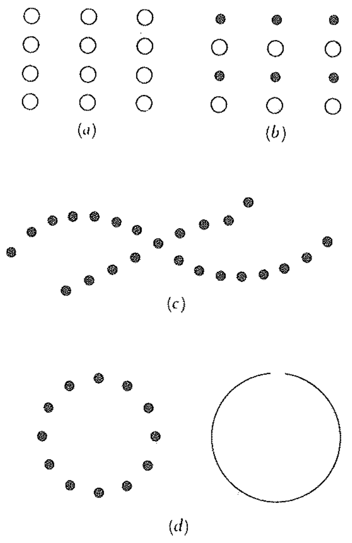


Figura 14. (a): ley de proximidad, (b): ley de similitud, (c): ley de la continuación adecuada, (d): ley de clausura.

En una figura visual, la redundancia proviene de una zona de color o de luminosidad homogénea, sin ruptura, o de un contorno de dirección casi constante, etc. Se introducen otras redundancias por las grandes regularidades de estructura, en primer lugar la simetría, pero también por el respeto de las leyes guestálticas (y de modo general, todo criterio de *invariancia*). Las partes no redundantes son las partes inciertas, no previsibles, concentradas en general a lo largo de los contornos, y sobre todo en los lugares en los que la dirección cambia muy rápidamente. A esos puntos, sobre todo, es a los que se dirige de manera privilegiada la atención del espectador cuando se le plantea una pregunta de tipo «informativo» (por ejemplo, si se le pide que memorice o que copie una figura).

La noción de información ha permitido reformular los principios guestálticos de modo más general, englobándolos en el *principio del mínimo*: de dos organizaciones informacionales posibles de una figura dada, la más sencilla es la que será percibida, la que implica más redundancia o, lo que viene a ser lo mismo, aquella cuya descripción moviliza menos información. Esta generalización es en sí interesante, aunque no haya respondido hasta ahora a las expectativas de información que había despertado (notemos que el principio del mínimo está, evidentemente, actuando con gran amplitud en las imágenes de síntesis). En cambio, ha dado lugar a gran número de desarrollos en el marco del enfoque constructivista, para el cual la percepción de figuras y de objetos se funda en una acumulación de predicciones y de «tests» sobre lo que significan los bordes: predicciones, por su parte, fundadas a la vez en la desigual distribución de la información y de la redundancia en la figura, y en las expectativas del espectador.

III.3. Conclusión: el ojo y la imagen

¿Qué se puede retener de esta relación entre el instrumento más universal, el ojo, y la imagen, objeto cultural, histórico por excelencia, infinitamente singularizado en mil formas diferentes?

Ante todo, como decíamos en forma de perogrullada, que no hay imagen sin percepción de una imagen, y el estudio, incluso rápido, de los grandes caracteres de la segunda, evita muchos errores —algunos convertidos en verdaderos clichés— en la comprensión de la primera. Pues si la imagen es arbitraria, inventada, plenamente cultural, su visión, por su parte, es casi inmediata. El estudio intercultural de la percepción visual ha demostrado abundantemente que unos sujetos que nunca han sido expuestos a ella tienen una capacidad innata para percibir los objetos figurados en una imagen y su organización de conjunto, con tal de que se les den los medios de utilizar esta capacidad, explicándoles qué es una imagen. (Estos estudios se han hecho mucho más demostrativos desde que los etnólogos, por una parte, tomaron conciencia de su propia posición de encuestador exterior y, por otra parte, dispusieron de medios de producción de imágenes casi instantáneas, con el vídeo o la Polaroid.) Se ha reprochado a menudo a los estudios sobre la percepción de las imágenes el hecho de ser etnocéntricos, el sacar conclusiones de alcance universal de experiencias realizadas en laboratorios de países industrializados: eso es verdad a veces, pero es bueno recordar también que, en principio, la *percepción* de las imágenes, con tal que se consiga separarlas de su *interpretación* (lo que no siempre es fácil), es un proceso propio de la especie humana que sólo ha sido más cultivado por ciertas sociedades. El papel del ojo es el mismo para todos, y no debería subestimarse.

IV. BIBLIOGRAFÍA

Primero, dos obras de introducción que permiten profundizar un poco en los problemas abordados en este capítulo:

Delorme (André), *Psychologie de la perception visuelle*, Montreal-París, Etudes Vivantes, 1982.

Haber (Ralph N.) y Hershenson (Maurice), *The Psychology of Visual Perception*, 2.ª edición, Nueva York, Holt, Rinehart & Winston, 1980.

Luego, dos recopilaciones de artículos de síntesis, que cubren más o menos el mismo terreno: Carterette (E.C.) y Friedman (H.) (comps.), *Handbook of Perception*, vol. 5 y vol. 10, Nueva York, Academic Press, 1975 y 1978.

IV.1. El funcionamiento del ojo

Frisby (John P.), *De l'œil à la vision* (1980), París, tr. fr. Nathan, 1982 (trad. cast.: *Del ojo a la visión*, Madrid, Alianza, 1987).

Le Grand (Yves), «History of Research on Seeing», *Handbook of Perception*, vol. 5, op. cit., 3-23.

Nichols (Bill) y Lederman (Susan J.), «Flicker and Motion in Film», en T. de Lauretis y S. Heath (comps.), *The Cinematic Apparatus*, Londres, Macmillan, 1980, 96-105.

IV.2. De lo visible a lo visual

Anderson (Joseph y Barbara), «Motion Perception in Motion Pictures», en *The Cinematic Apparatus*, op. cit., 76-95.

Bailblé (Claude), «Programmation du regard» (1977), en *Cahiers du cinéma*, 281, 5-19 y 282, 5-20.

Fraisse (Claude) y Piaget (Jean), (comp.), *Traité de psychologie expérimentale*, T.VI: Perception, París, P.U.F., ed. revisada, 1975.

Frisby (John P.), *De l'œil au cerveau*, op. cit.

Gibson (James J.), *The Senses Considered as Perceptual Systems*, Boston, Houghton-Mifflin, 1966; *The Ecological Approach to Visual Perception*, ibíd., 1979.

Gregory (R.L.), *The Intelligent Eye,* Londres, Weidenfeld & Nicolson, 1970.

Hochberg (Julian), *Perception,* 2.ª edición, Englewood Cliffs, N.J., Prentice-Hall, 1978.

Kanizsa (Gaetano), *Organization in Vision: Essays on Gestalt Perception*, Nueva York, Praeger, 1979 (trad. cast.: *Gramática de la visión*, Barcelona, Paidós, 1987).

Metz (Christian), «A propos de l'impression de réalité au cinéma», en *Cahiers du cinéma*, n. 166-67 (1965), 75-82, reproducido en *Essais sur la signification au cinéma*, Klincksieck, 1968, 13-24 (trad. cast.: *Ensayos sobre la significación en el cine*, Barcelona, Buenos Aires, 1983).

Michotte (André), «Le caractère de ''réalité'' des projections cinématographiques», en *Revue internationale de filmologie*, n. 3-4 (octubre 1948), 249-261.

Münsterberg (Hugo), *The Film: A Psychological Study*, reimpresión, Nueva York, Dover, 1970.

Oldfield (R.C.), «La perception visuelle des images du cinéma», en *Revue internationale de filmologie*, 3-4 (octubre 1948), 263-279.

Panofsky (Erwin), *La Perspective comme «forme symbolique»* (1924), París tr. fr., Klincksieck, 1974 (trad. cast.: *La perspectiva como «forma simbólica»*, Barcelona, Tusquets, 1986).

Richards (Whitman), «Visual Space Perception», en *Handbook of Perception*, vol. 5, op. cit.

Rock (Irving), *An Introduction to Perception*, Nueva York-Londres, Macmillan, 1975 (trad. cast.: *La percepción*, Barcelona, Prensa científica, 1985).

Sekuler (Robert), «Visual Motion Perception», en *Handbook of Perception*, vol. 5, op. cit., 387-430.

V.3. De lo visual a lo imaginario

Cohen (G.), *The Psychology of Cognition*, Nueva York, Academic Press, 1983 (trad. cast.: *Psicología cognitiva*, Madrid, Alhambra, 1987).

Gregory (R.L.), *The Intelligent Eye*, op. cit.

Guillaume (Paul), *la Psychologie de la forme*, (sin fecha ¿1937 ?), reed. Flammarion, col. «Champs», 1979.

Koffka (K.), *Principles of Gestalt Psychology*, Nueva York, Harcourt Brace, 1935.

Pirenne (Maurice), «Vision and Art», *Handbook of Perception*, vol. 5, op. cit., 434-490; *Optics, Painting and Photography*, Cambridge University Press, 1970.

Finalmente, una recopilación de artículos muy importante sobre la percepción de imágenes: Hagen (Margaret A.) (comp.), *The Perception of Pictures*. Vol. I: Alberti's Window: The Projective Model of Pictorial Information; vol. II: Dürer's Devices: Beyond the Projective Model of Pictures, Nueva York, Academic Press, 1980.

2. El papel del espectador

Las imágenes están hechas para ser vistas y teníamos que empezar por conceder una parte relevante al órgano de la visión. El movimiento lógico de nuestra reflexión nos ha llevado a verificar que este órgano no es un instrumento neutro, que se contente con transmitir datos lo más fielmente posible, sino que, por el contrario, es una de las avanzadillas del encuentro entre el cerebro y el mundo: partir del ojo conduce, automáticamente, a considerar al sujeto que utiliza este ojo para observar una imagen, y al que llamaremos, ampliando un poco la definición habitual, el *espectador*.

Este sujeto no puede definirse de modo sencillo y, en su relación con la imagen, deben utilizarse muchas determinaciones diferentes, contradictorias a veces: aparte de la capacidad perceptiva, se movilizan en ella el saber, los afectos y las creencias, ampliamente modeladas a su vez por la pertenencia a una región de la historia (a una clase social, a una época, a una cultura). En cualquier caso, a pesar de las enormes diferencias que se han manifestado en la relación con una imagen particular, existen constantes, en alto grado transhistóricas e incluso interculturales, de la relación del hombre con la imagen en general. Desde este punto de vista general vamos a considerar al espectador, poniendo el acento sobre los modelos psicológicos que se han propuesto para estudiar y comprender esta relación.

I. La imagen y su espectador

Entendámonos: aquí no se trata, ni de sostener que la relación del espectador con la imagen sea sólo comprensible (o enteramente comprensible) por los caminos de la psicología, ni, menos aún, de proponer un modelo universal de «la» psicología «del» espectador. Se tratará simplemente de enumerar algunas de las respuestas más importantes a estas preguntas: ¿qué nos aportan las imágenes? ¿Por qué que han existido en casi todas las sociedades humanas? ¿Cómo se observan?

I.1. ¿Por qué se mira una imagen?

La producción de imágenes nunca es absolutamente gratuita y, en todos los tiempos, se han fabricado las imágenes con vistas a ciertos empleos, individuales o colectivos. Una de las primeras respuestas a nuestra pregunta pasa, pues, por otra pregunta: ¿para qué sirven las imágenes? (¿para qué se las hace servir?) Está claro que, en todas las sociedades, se han producido la mayor parte de las imágenes con vistas a ciertos fines (de propaganda, de información, religiosos, ideológicos en general), y más adelante diremos unas palabras sobre esto. Pero, en un primer momento, y para concentrarnos mejor en la pregunta sobre el espectador, sólo examinaremos una de las razones esenciales de que se produzcan las imágenes: la que deriva de la pertenencia de la imagen en general al campo de lo simbólico y que, en consecuencia, la sitúa como mediación entre el espectador y la realidad.

I.1.1. La relación de la imagen con lo real

Seguiremos aquí la reflexión de Rudolf Arnheim (1969), que propone una sugestiva y cómoda tricotomía entre valores de la imagen en su relación con lo real:

a) Un valor de representación: la imagen representativa es la que representa cosas concretas («de un nivel de abstración inferior al de las imágenes mismas»). La noción de **representación** es capital y volveremos detenidamente sobre ella, contentándonos de momento con suponerla conocida, al menos en sus grandes líneas.

b) Un valor de símbolo: la imagen simbólica es la que representa cosas abstractas («de un valor de abstracción superior al de las imágenes mismas»).

Dos rápidas observaciones mientras volvemos a la noción de símbolo, muy cargada a su vez históricamente: en principio, en estas dos primeras definiciones, Arnheim supone que se sabe apreciar necesariamente un «nivel de abstracción», lo que no siempre es evidente (¿es un círculo un objeto del mundo o, más bien, una abstracción matemática?); seguidamente y sobre todo, el valor simbólico de una imagen se define, más que cualquier otro, *pragmáticamente*, por la aceptabilidad social de los símbolos representados.

c) Un valor de signo: para Arnheim, una imagen sirve de signo cuando representa un contenido cuyos caracteres no refleja visualmente. El ejemplo obligado sigue siendo aquí el de las señales —al menos de ciertas señales— del código de circulación, como la de final de limitación de velocidad (barra negra oblicua sobre fondo marfil), cuyo significante visual no mantiene con su significado sino una relación totalmente arbitraria.

A decir verdad, las imágenes-signo apenas son imágenes en el sentido corriente de la palabra (que corresponde, *grosso modo*, a las dos primeras funciones de Arnheim). La realidad de las imágenes es mucho más compleja y hay pocas imágenes que encarnen perfectamente una y sólo una de estas tres funciones, al participar la inmensa mayoría de las imágenes, en grado variable, de las tres a la vez. Para tomar un sencillo ejemplo, un cuadro de tema religioso situado en una iglesia, pongamos *La Asunción de la Virgen* de Tiziano (1516-1518) en la iglesia de Santa Maria dei Frari en Venecia, posee un triple valor: *significa* —de modo ciertamente redundante en este caso— el carácter religioso del lugar, por su inserción en la parte alta de un altar (notemos que, en este ejemplo, lo que constituye el signo, en rigor, es menos la imagen misma que su situación); y *representa* personajes dispuestos en una escena que es, además, como toda escena bíblica, ampliamente *simbólica* (simbolismos parciales, por otra parte, tales como el de los colores, actúan aquí también).

I.1.2. Las funciones de la imagen

¿Para qué se utiliza la imagen? No es posible aquí, sin duda, ser tan radical como Arnheim en la distinción entre grandes categorías: las «funciones» de la imagen son las mismas que fueron también las de todas las producciones propiamente humanas en el curso de la historia, que pretendían establecer una relación con el mundo. Sin intenciones de exhaustividad, hay documentados tres modos principales de esta relación:

a) El modo simbólico: las imágenes sirvieron sin duda primero, esencialmente, como símbolos, símbolos religiosos más exactamente, que, se suponía, daban acceso a la esfera de lo sagrado mediante la manifestación más o menos directa de una presencia divina. Sin remontarnos hasta la prehistoria, las primeras esculturas griegas arcaicas eran *ídolos*, producidos y venerados como manifestaciones sensibles de la divinidad (aunque esta manifestación sea parcial e inconmensurable con respecto a la divinidad misma). A decir verdad, los ejemplos aquí son casi innumerables, por lo copiosa y actual que es todavía la imaginería religiosa, figurativa o no: algunas de las imágenes representan en ella divinidades (Zeus, Buda o Cristo), y otras tienen un valor puramente simbólico (la cruz cristiana, la esvástica hindú).

Los simbolismos no son solamente religiosos, y la función simbólica de las imágenes ha sobrevivido ampliamente a la laicización de las sociedades occidentales, aunque sea sólo para transmitir los nuevos valores (la Democracia, el Progreso, la Libertad, etc.) ligados a las nuevas formas políticas. Hay además muchos otros simbolismos que no tienen, ninguno de ellos, un área de validez tan importante.

b) El modo epistémico: la imagen aporta informaciones (visuales) sobre el mundo, cuyo conocimiento permite así abordar, incluso en algunos de sus aspectos no visuales. La naturaleza de esta información varía (un mapa de carreteras, una postal ilustrada, un naipe, una tarjeta bancaria, son imágenes, su valor informativo no es el mismo), pero esta función general de *conocimiento* se asignó muy pronto a las imágenes. Se encuentra, por ejemplo, en la inmensa mayoría de los manuscritos iluminados de la Edad Media, sea que ilustren la *Eneida* o el *Evangelio*, o bien colecciones de planchas botánicas o portulanos. Esta función se desarrolló y amplió considerablemente desde principios de la era moderna, con la aparición de géneros «documentales» como el paisaje o el retrato.

c) El modo estético: la imagen está destinada a complacer a su espectador, a proporcionarle sensaciones (*aiszesis*) específicas. Este propósito es también antiguo, aunque sea casi imposible pronunciarse sobre lo que pudo ser el sentimiento estético en épocas muy alejadas de la nuestra (¿se suponía que los bisontes de Lascaux eran bellos? ¿Tenían sólo un valor mágico?). En cualquier caso, esta función de la imagen es hoy indisociable, o casi, de la noción de **arte**, hasta el punto de que a menudo se confunden las dos, y que una imagen que pretenda obtener un efecto estético puede fácilmente hacerse pasar por una imagen artística (véase la publicidad, en la que llega a su colmo esta confusión).

I.1.3. «Reconocimiento» y «rememoración»

En todos sus modos de relación con lo real y con sus funciones, la imagen depende, en conjunto, de la esfera de lo simbólico (campo de las producciones socializadas, utilizables en virtud de las convenciones que rigen las relaciones interindividuales). Falta abordar más frontalmente la pregunta de la que habíamos partido: ¿por qué —y cómo— se mira una imagen?

La respuesta, en lo esencial, está contenida en lo que acabamos de decir: sólo falta traducirla a términos más psicológicos. Plantearemos, siguiendo a E.H. Gombrich, la hipótesis siguiente: la imagen tiene como función primera el asegurar, reforzar, reafirmar y precisar nuestra relación con el mundo visual: desempeña un papel de *descubrimiento de lo visual*. Hemos visto en el capítulo primero que esta relación es esencial para nuestra actividad intelectual: permitirnos perfeccionarla y dominarla mejor es el papel de la imagen.

Razonando sobre las imágenes artísticas, GOMBRICH (1965) opone dos modos principales de inversión psicológica en la imagen: el **reconocimiento** y la **rememoración**, presentándose la segunda como más profunda y más esencial. Vamos a explicar estos dos términos, no sin observar inmediatamente que esta dicotomía coincide ampliamente con la distinción entre función representativa y función simbólica, de la que es una especie de traducción en términos psicológicos, encaminándose la una hacia la memoria y, por tanto, al intelecto, las funciones razonadoras, y la otra hacia la aprehensión de lo visible, las funciones más directamente sensoriales.

I.2. El espectador construye la imagen, la imagen construye al espectador

Este enfoque del espectador consiste ante todo en tratarlo como un participante emocional y cognitivamente *activo* de la imagen (y, también, como un organismo psíquico sobre el cual actúa a su vez la imagen).

I.2.1. El «reconocimiento»

Reconocer algo en una imagen es identificar, al menos parcialmente, lo que se ve en ella con algo que se ve o podría verse en la realidad. Es, pues, un proceso, un trabajo, que utiliza las propiedades del sistema visual.

a) El trabajo del reconocimiento: ya hemos visto (capítulo primero, III.2) que un buen número de las características visuales del mundo real se reencuentran, tal cual, en las imágenes y que, hasta cierto punto, se ve en éstas «lo mismo» que en la realidad: bordes visuales, colores, gradientes de tamaño y de textura, etc. Con mayor amplitud puede decirse que la noción de *constancia perceptiva*, base de nuestra aprehensión del mundo visual que nos permite atribuir cualidades constantes a los objetos y al espacio, es también el fundamento de nuestra percepción de las imágenes.

Gombrich insiste, además, en que este trabajo de reconocimiento, en la misma medida en que se trata de *re*-conocer, se apoya en la memoria, más exactamente, en una reserva de formas de objetos y de disposiciones espaciales memorizadas: la constancia perceptiva *es* la comparación incesante que hacemos entre lo que vemos y lo que ya hemos visto.

> [El nombre de «constancias»] «cubre la totalidad de estas tendencias estabilizadoras que impiden que nos dé vueltas la cabeza en un mundo de apariencias fluctuantes. Cuando un hombre avanza hacia nosotros en la calle para saludarnos, su imagen aumentará a doble tamaño si se acerca de veinte a diez metros. Si tiende la mano para saludarnos, ésta se hace enorme. No registramos el grado de esos cambios; su imagen permanece relativamente constante, igual que el color de su pelo, a pesar de los cambios de luz y de reflejos» (E.H. Gombrich, «La découverte du visuel par le moyen de l'art», págs. 90-91).

Como habíamos sugerido en el capítulo precedente, la constancia perceptiva es, pues, el resultado de un trabajo psicofísico complejo. Pero esta «estabilidad» del reconocimiento llega más lejos aún, puesto que somos capaces no sólo de reconocer, sino de *identificar* los objetos, a pesar de las distorsiones eventuales que les hace sufrir su reproducción por la imagen. El ejemplo más llamativo es el del rostro: si reconocemos fácilmente el modelo de un retrato fotográfico (o de un retrato pintado, si está suficientemente de acuerdo con los códigos naturalistas), es gracias a la constancia perceptiva; pero si reconocemos también al modelo de una caricatura, hay que suponer que hacemos intervenir, además, otros criterios (nadie se parece literalmente a su caricatura). El caricaturista capta, para continuar con Gombrich, unas *invariantes* del rostro, que antes no habíamos necesariamente observado, pero que podrán en adelante desempeñar el papel de indicadores de reconocimiento (con otro vocabulario se encuentra la misma idea en los primeros trabajos semiológicos de Umberto Eco). Del mismo modo, si encontramos de nuevo a alguien a quien habíamos perdido de vista durante mucho tiempo, lo reconoceremos gracias a invariantes del mismo orden, difíciles a menudo, además, de precisar analíticamente.

Dicho de otro modo: el trabajo del reconocimiento utiliza, en general, no sólo las propiedades «elementales» del sistema visual, sino también capacidades de codificación ya bastante abstractas: reconocer no es comprobar una similitud punto por punto, es localizar invariantes de la visión, algunas ya estructuradas, como una especie de grandes formas.

b) Placer del reconocimiento: reconocer el mundo visual en una imagen puede ser útil; provoca igualmente un placer específico. Está fuera de duda que una de las razones esenciales del desarrollo del arte representativo, naturalista o menos naturalista, nace de la satisfacción psicológica implicada en el «reencuentro» de una experiencia visual en una imagen, de forma a la vez repetitiva, condensada y dominable.

Desde este punto de vista, el reconocimiento no es un proceso de sentido único. El arte representativo imita a la naturaleza, y esta imitación nos procura placer: pero de paso, y casi dialécticamente, influye en «la naturaleza» o, al menos, en nuestro modo de verla. Se ha observado con frecuencia que el sentimiento del paisaje ya no había vuelto a ser el mismo después de haberse pintado paisajes sin figuras; movimientos pictóricos como el *pop art* o el hiperrealismo nos hacen «ver» igualmente el mundo cotidiano, y sus objetos, de modo diferente (Gombrich hace la misma observación a propósito de los *collages* de Robert Rauschenberg, subrayando que siempre nos vienen a la mente ante ciertos anuncios reales, con sus *collages* y sus dislocaciones). El reconocimiento que permite la imagen artística participa, pues, del conocimiento; pero se encuentra también con las expectativas del espectador, a costa de transformarlas o de suscitar otras: tiene que ver con la rememoración.

I.2.2. La «rememoración»

a) Imagen y codificación: la imagen cumple, pues, intrincadamente, estas dos funciones psicológicas; entre otras cosas, aparte de su relación mimética más o menos acentuada con lo real, transmite, de forma necesariamente *codificada*, un cierto saber sobre lo real (tomando esta vez la palabra «codificado» en un sentido muy cercano al de la semiolingüística).

El instrumento de la rememoración por la imagen es en efecto lo que, muy en general, podría llamarse el **esquema**: estructura relativamente sencilla, memorizable como tal más allá de sus diversas actualizaciones. Para permanecer en el campo de la imagen artística, no faltan los ejemplos de estilos que utilizaron tales esquemas, a menudo de manera sistemática y repetitiva (el esquema es, por otra parte, en general, la base de la noción misma de estilo). Citemos uno, muy conocido: el arte egipcio de la época faraónica en el cual una imagen particular no es más que una combinación de imágenes parciales que reproducen lo más literalmente posible esquemas típicos (escriba sentado, escriba en cuclillas, divinidades, figura de faraón, etc.), convencionalmente ligados a su vez a su referente real.

b) Esquema y cognición: en cuanto instrumento de rememoración, el esquema es «económico»: debe ser más sencillo, más legible que lo esquematizado (sin lo cual no sirve de nada). Tiene, pues, obligatoriamente, un aspecto cognitivo, incluso didáctico.

La consecuencia más notable de ello es que el esquema no es un absoluto: las formas esquemáticas corresponden a ciertos usos a los cuales están adaptadas, pero evolucionan —y a veces desaparecen— a medida que cambian estos usos, y también a medida que se producen nuevos conocimientos que los convierten en inadecuados. Para decirlo brevemente, hay un aspecto «experimental» en el esquema, sometido permanentemente a un proceso de corrección.

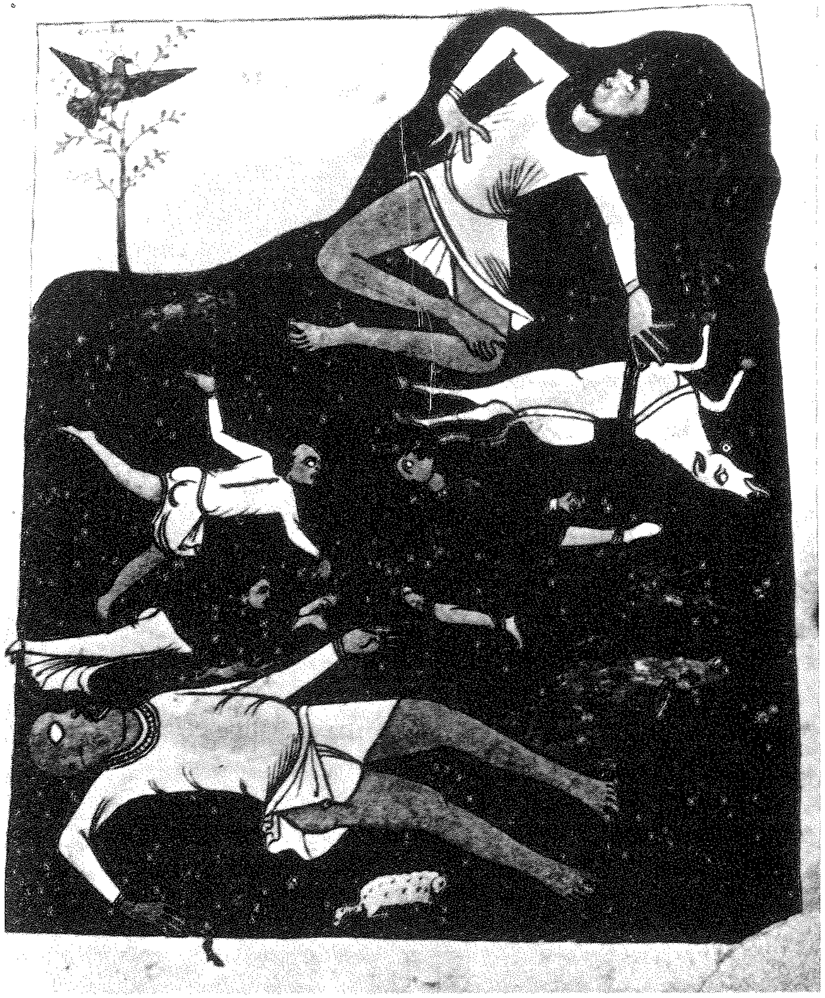


Imagen y esquema: El diluvio, tal como se representa en un manuscrito del siglo XI.

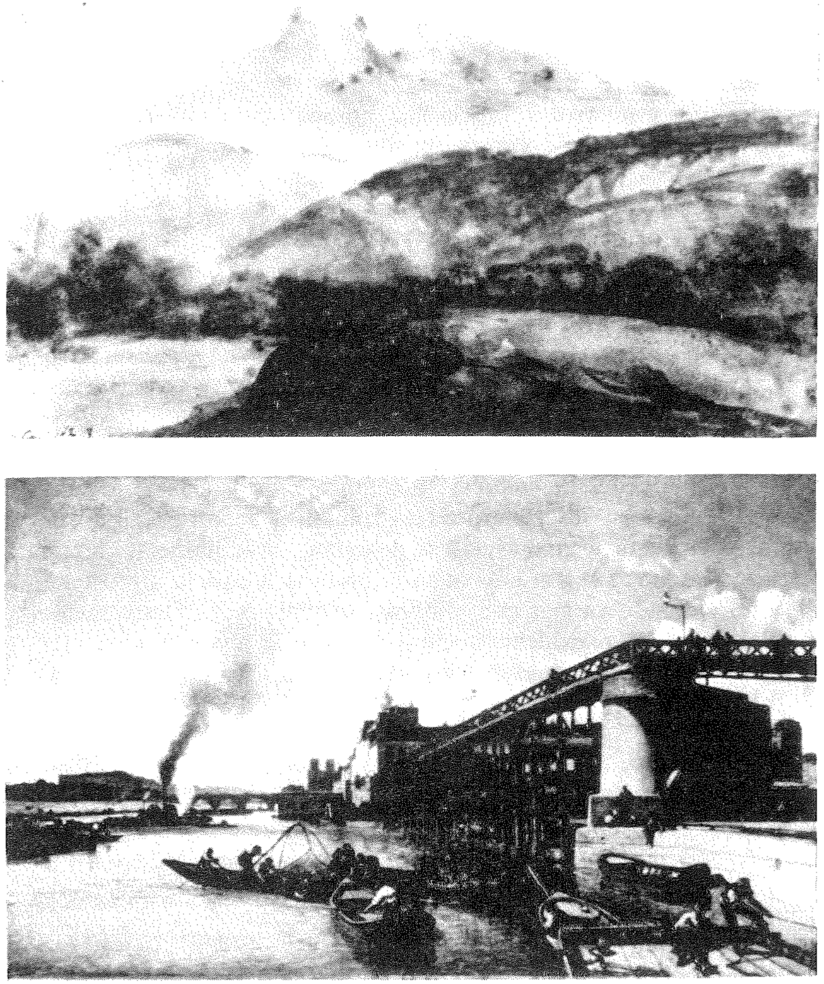
En los estilos de imagen más alejados del naturalismo es donde esta presencia del esquema es más visible: el arte cristiano hasta el Renacimiento, por ejemplo, utiliza constantemente las mismas «fórmulas» iconográficas, no sólo para representar a los personajes sagrados, sino también las escenas canónicas. Pero, en el interior mismo de esta larga tradición, estos esquemas no han dejado de evolucionar —en particular, a partir del siglo XII— para poder integrarse en una escenificación más ostensiblemente dramatizada. Para no citar más que un ejemplo (minúsculo) de esta evolución, la aureola colocada tras la cabeza de los personajes para significar su santidad (esquema iconográfico derivado a su vez de un simbolismo más antiguo del halo luminoso, del aura), representada primero por un círculo (o, menos frecuentemente, un cuadrado) sin ningún efecto perspectivo, va, poco a poco, tratándose como un objeto real, sometida, pues, a las leyes perspectivistas (de ahí la forma elíptica que toma a partir de los siglos XIV y XV).

Finalmente, este aspecto cognitivo y, por tanto experimentable y experimental, del esquema, está igualmente presente en el interior mismo del arte representativo. Sólo citaremos un síntoma, y es la importancia concedida, en tantos «métodos» de aprendizaje, al *esquema* (en sentido literal) como estadio preliminar del dibujo naturalista: como si, «bajo» el dibujo acabado, con sus sombras, sus degradados, su textura, hubiese una «osamenta» que representara el conocimiento estructural que tiene el dibujante del objeto dibujado. Así es, desde luego, como se entendía en ciertos tratados de pintura, como el de Leonardo, en el que se insistía en la necesidad de conocer la anatomía para pintar la figura: idea que ha sobrevivido mucho tiempo, al menos hasta Ingres y sus discípulos.

I.2.3. El «papel del espectador»

Fue también Gombrich quien, en su célebre obra *Arte e ilusión*, propuso la expresión de «papel (o función) del espectador» (*beholder's share*) para designar el conjunto de los actos perceptivos y psíquicos por los cuales el espectador, al percibirla y comprenderla, hace existir la imagen. Esta imagen es, en el fondo, la prolongación directa, más o menos la suma, de lo que acabamos de observar.

a) No hay mirada inocente: en su libro (cuya primera redac-



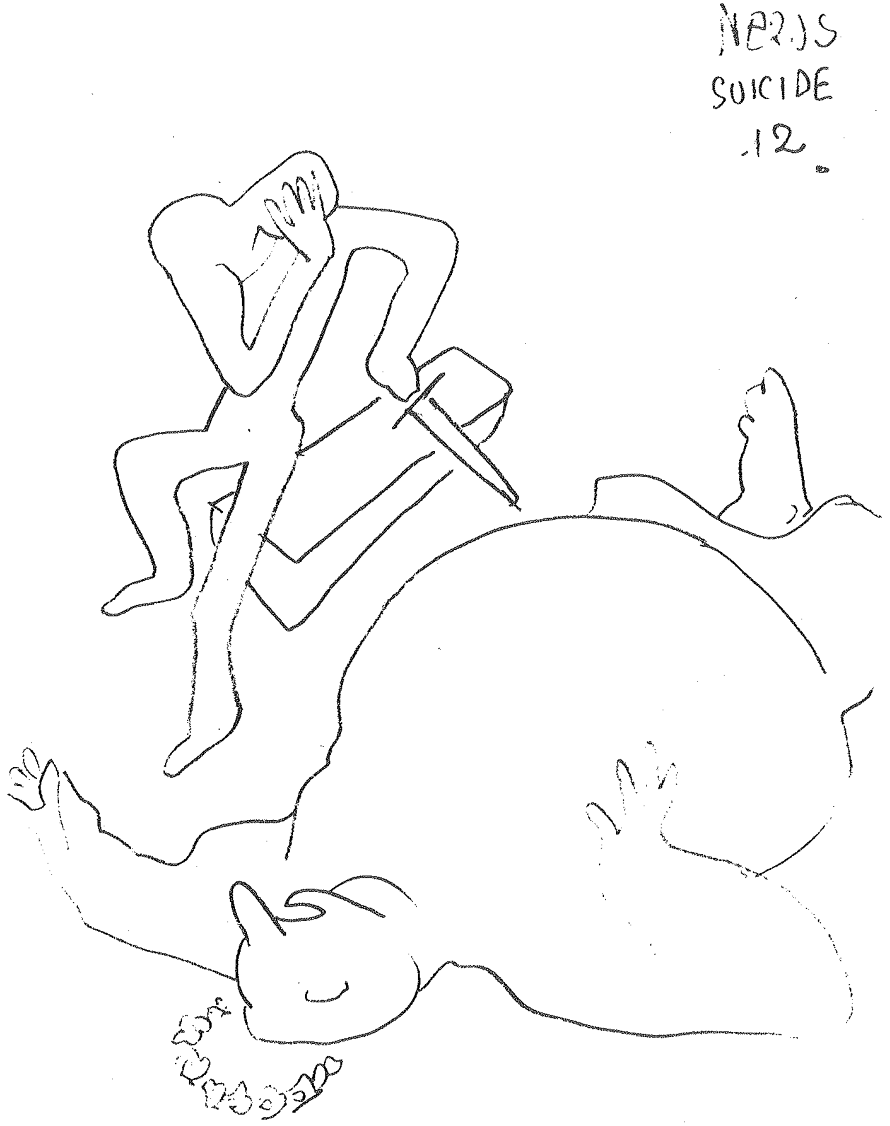
Pintar «como se ve». ¿Está la exactitud óptico-geométrica más cerca de este ideal que la búsqueda de un efecto «atmosférico»?
Arriba: «Le pilon du roi», de François Marius Granet (1848), Museo Granet. Aix-en-Provence.
Abajo: «Le pont de l'Estacade à Paris» de J.B. Jongking (1853).

ción data de 1956), Gombrich adopta, sobre la percepción visual, una posición de tipo constructivista. Para él, la percepción visual es un proceso casi experimental, que implica un sistema de expectativas, sobre la base de las cuales se emiten hipótesis, seguidamente verificadas o invalidadas. Este sistema de expectativas es, a su vez, ampliamente informado por nuestro conocimiento previo del mundo y de las imágenes: en nuestra aprehensión de las imágenes, establecemos anticipaciones añadiendo ideas estereotipadas a nuestras percepciones. La mirada inocente es, pues, un mito, y la primera aportación de Gombrich consistió justamente en recordar que ver no puede ser sino comparar lo que esperamos con el mensaje que recibe nuestro aparato visual.

Esta idea puede parecer trivial, pero la insistencia casi didáctica de Gombrich apunta, en lo esencial, a las teorías espontáneas emitidas en el ambiente pictórico, en las que ese mito de la mirada inocente ha resistido firmemente. En el siglo XIX, en particular, el realismo de un Courbet o, más evidentemente, el impresionismo, quisieron defender la idea de que había que pintar «lo que se ve» (o pintar «como se ve»). Influidos por la teoría de la difusión de la luz y por el descubrimiento de la «ley de los contrastes de colores», los impresionistas fueron «demasiado lejos» en sus cuadros, rechazando el contorno nítido en favor de pequeñas manchas que deberían, supuestamente, representar el modo según el cual se difunde la luz en la atmósfera, y no pintando ya más que sombras, sistemática y excesivamente violetas. Es muy evidente que esta manera de pintar no está más cerca de la visión real que otra (está, incluso, en ciertos puntos, más alejada de ella).

b) La «regla del etc.»: haciendo intervenir su saber previo, el espectador de la imagen *suple*, pues, lo no representado, las lagunas de la representación. Esta complementación interviene en todos los niveles, del más elemental al más complejo, siendo el principio de base establecido por Gombrich el de que una imagen nunca puede representarlo *todo*.

Son innumerables los ejemplos de aplicación de esta «regla del etc.» (según la llamativa expresión acuñada por John M. Kennedy): interviene tanto para permitirnos ver una escena realista en un grabado en blanco y negro (cuya percepción completamos añadiendo al menos todo lo que falta entre los trazos grabados y, a veces, una idea sobre los colores ausentes), como para resti-



La regla del etc. El suicidio de Nerón, dibujo de Eisenstein, 1942.

tuir las partes ausentes u ocultas de los objetos representados (en particular de los personajes).

Dicho de otro modo, el papel del espectador es *proyectivo*: como en el ejemplo algo extremo, pero familiar, de las manchas del test de Rorschach, tenemos tendencia a identificar cualquier cosa en una imagen, siempre que haya una forma que se parezca mínimamente a esa cosa. En el límite, esta tendencia proyectiva puede hacerse excesiva, y desembocar en una interpretación errónea o abusiva de la imagen, por parte de un espectador que proyectase en ella datos incongruentes: es el problema, entre otros, de ciertas interpretaciones de las imágenes apoyadas en una base objetiva frágil y que contienen «mucha» proyección.

Citemos solamente el conocido ejemplo de la lectura, por parte de Freud, del cuadro de Leonardo da Vinci, *Santa Ana, la Virgen y el niño Jesús*. En esta imagen, Freud creyó poder discernir —utilizando por otra parte observaciones hechas antes de él— el contorno de un ave de presa en la forma del vestido de santa Ana: «observación» singularmente proyectiva, que él sitúa en relación con su teoría sobre el «caso» psicológico de Leonardo y, en especial, con el papel que habría desempeñado un milano en la infancia de Leonardo.

En el fondo, el espectador puede llegar, en cierta medida, hasta «inventar», total o parcialmente, el cuadro; Gombrich recuerda, además, que ciertos pintores se sirvieron deliberadamente de esta facultad proyectiva para inventar imágenes, buscándolas en formas aleatorias como unas manchas de tinta hechas al azar. La imagen es, pues, tanto desde el punto de vista de su autor como de su espectador, un fenómeno ligado, también, a la imaginación.

c) Los esquemas perceptivos: esta facultad de proyección del espectador descansa en la existencia de **esquemas** perceptivos. Exactamente como en la percepción corriente, la actividad del espectador ante la imagen consiste en utilizar todas las capacidades del sistema visual y, en especial, sus capacidades de organización de la realidad, y en confrontarlas con los datos icónicos precedentemente encontrados y almacenados en la memoria de forma esquemática (véase el capítulo primero).

Dicho de otro modo, el papel del espectador, en este enfoque, es una combinación constante de «reconocimiento» y de «rememoración», en el sentido en que acabamos de hablar de ello en II.2.1 y 2. Gombrich, en particular, no tiene escrúpulo alguno en conceder un valor casi científico a la perspectiva: no es que estime —sería absurdo— que un cuadro pintado en perspectiva parezca absolutamente real (acabamos de ver que no cree, precisamente, en la posibilidad de un parecido absoluto), pero, para él, lo convencional no es la perspectiva, sino el hecho de pintar sobre una superficie plana. La perspectiva, en efecto, está en la visión: lo plano de la imagen es totalmente exterior al sistema visual. Gombrich es, por ejemplo, perfectamente consciente de las ambigüedades teóricas de la perspectiva (desde el punto de vista geométrico); pero, para él, estas ambigüedades son las mismas en la imagen y en la realidad y, sobre todo, la manera en que el ojo las supera es la misma en la imagen y en la vida diaria: hace intervenir otros indicadores, otros saberes, y por encima de todo, esquemas ya más o menos simbolizados (los que sirven para la «rememoración»). En resumen, el papel del espectador, según Gombrich, es un papel extremadamente activo: construcción visual del «reconocimiento», activación de los esquemas de la «rememoración» y ensamblaje de uno y otra con vistas a la construcción de una visión coherente del conjunto de la imagen. Se comprende por qué es tan central en toda la teoría de Gombrich este papel del espectador: es él quien *hace* la imagen.

I.2.4. La imagen actúa sobre el espectador

La posición de Gombrich no es aislada: otras, partiendo muchas veces de premisas muy diferentes, han desarrollado enfoques igualmente analíticos, «constructivistas» si se quiere, de la relación del espectador con la imagen. Sin embargo, la mayor parte de estos otros enfoques ponen sobre todo el acento en los procesos intelectuales que participan en la percepción de la imagen y *entrañados* por la imagen, y no conceden tanta importancia al estadio puramente perceptivo.

a) El enfoque cognitivo: la psicología cognitiva es una rama de la psicología cuyo desarrollo ha sido espectacularmente rápido durante el último decenio. Como su nombre indica, pretende esclarecer los procesos intelectuales del conocimiento, entendido en un sentido muy amplio, que incluye, por ejemplo, la actividad del lenguaje, pero también, más recientemente, la actividad de fabricación y de consumo de las imágenes.

La teoría cognitivista, en prácticamente todas sus variantes actuales, presupone el constructivismo: toda percepción, todo juicio, todo conocimiento, es una construcción, establecida por el modo general de la confrontación de hipótesis (fundadas a su vez en esquemas mentales, algunos innatos, nacidos otros de la experiencia) con los datos proporcionados por los órganos de los sentidos. Existe ya (casi exclusivamente en lengua inglesa) una vasta literatura «cognitivista» sobre la imagen, en especial sobre la imagen artística, pero que se presenta sobre todo como un programa de desarrollo de la disciplina «psicología cognitiva», y que no ha aportado hasta ahora elementos radicalmente nuevos en la comprensión de la actividad espectatorial. Se trata en el fondo, a propósito de cada elemento particular de la imagen, de explicitar el funcionamiemto de modos muy generales de cognición (inferencias, solución de problemas, etc.), lo que es, evidentemente, importante y producirá sin duda, a largo plazo, un desplazamiento del enfoque simplemente constructivista a lo Gombrich.

b) El enfoque pragmático: este enfoque, a decir verdad, está en la frontera de la psicología y de la sociología. Se interesa sobre todo por las condiciones de recepción de la imagen por parte del espectador, por todos los factores, sea sociológicos, sea semiológicos, que influyen en la comprensión, la interpretación, o incluso en la aceptación de la imagen. Volveremos a tratar este importante enfoque, muy desarrollado desde hace unos años, y no lo mencionaremos aquí sino para subrayar la capacidad de la imagen para incluir «señales» destinadas al espectador y que permiten a éste adoptar una posición de lectura adecuada.

Citemos aquí, en particular, el trabajo de Francesco Casetti sobre el film y su espectador: para Casetti, el film incluye ciertos procedimientos formales que le permiten «comunicar» a su espectador indicaciones necesarias para la lectura.

c) La influencia de la imagen: con este último apartado introducimos un problema gigantesco, el de la acción psicológica ejercida por la imagen, para bien o para mal, sobre su espectador.

Esta cuestión, objeto de interminables debates (singularmente a propósito del cine, sospechoso muy pronto de «corromper» ideológicamente a los espíritus), se aborda generalmente con el mayor desorden metodológico, a fuerza de estadísticas poco representativas y de afirmaciones gratuitas. Las únicas tentativas a las que puede concederse algún interés intelectual son las que han intentado precisar el supuesto modo de acción de la imagen, en general descomponiéndola en elementos y examinando la acción posible de cada elemento.

Existe, en estado totalmente embrionario, un saber, aparentemente aún muy vago, sobre la acción de los colores, de ciertas formas, etc., campo que la psicología experimental, pura o aplicada, ha abordado desde hace mucho tiempo. Los resultados de esta investigación son demasiado inciertos para registrarlos aquí. Mencionaremos más bien —no porque sea más científica, sino porque su grado de elaboración teórica la hace más demostrativa— la tentativa de Eisenstein, a propósito del cine, en los años veinte. Concibiendo, de manera bastante rudimentaria, la imagen cinematográfica como combinación de estímulos elementales (definibles a su vez en términos de formas, intensidades o duraciones), Eisenstein, fundándose en la *reflexología* pavloviana, suponía que cada estímulo entrañaba una respuesta calculable y que, por consiguiente, a costa desde luego de un largo, complejo y, a decir verdad, improbable cálculo, podría preverse y dominarse la reacción emocional e intelectual de un espectador ante una película dada. Naturalmente, Eisenstein fue el primero en darse cuenta de que ésa era una visión muy simplista: habiendo «calculado» meticulosamente la secuencia final de *La huelga* —la del montaje paralelo entre la masacre de los obreros por parte de la policía zarista y la matanza de los bueyes—, tuvo que rendirse a la evidencia y verificar que esta secuencia, en general eficaz, en el sentido buscado, con respecto a los espectadores obreros de las ciudades, carecía totalmente de efecto sobre los espectadores rurales (a los que no asustaba el degüello de los bueyes). No renunció Eisenstein, por otra parte, a actuar sobre el espectador, como vamos a ver enseguida, pero abandonó esta concepción mecánica de la influencia de la imagen cinematográfica.

I.3. La imagen y el espectador se parecen

Con el tema teórico de la influencia de la imagen aparece con fuerza una nueva relación: entre el espectador y el productor de la imagen. Implícitamente, esta relación es la que constituye la base de toda una serie de enfoques bastante radicales del espectador, enfoques muy diferentes unos de otros, pero con la característica común de plantear una especie de paralelismo entre el trabajo del espectador y el «trabajo» de la imagen (es decir, en última instancia, el trabajo del fabricante de la imagen). Es difícil incluir estos enfoques en una metodología general; nos conformaremos, pues, con proporcionar sus más eminentes ejemplos.

I.3.1. Las tesis guestálticas: Arnheim

En toda la literatura de inspiración guestáltica sobre la imagen, se encuentra este tema de la aprehensión de la imagen por el espectador como descubrimiento por parte de éste en aquélla de ciertas estructuras profundas que *son* las estructuras mentales mismas: idea, ya se ve, totalmente coherente con el enfoque guestáltico en general, para el cual la percepción del mundo es un proceso de organización, de ordenación de los datos sensoriales para conformarlos con cierto número de grandes categorías y de «leyes» innatas que son las de nuestro cerebro (véase capítulo 1, III.2.4). Proporciona un primer ejemplo histórico de esta concepción Hugo Münsterberg y su libro, ya citado, sobre el cine, al afirmar que los grandes rasgos de la forma fílmica son otros tantos calcos de las grandes funciones de la mente humana (atención, memoria, imaginación). Pero fue Rudolf Arnheim quien, partiendo de una doble formación de psicólogo y de historiador del arte, desarrolló más sistemáticamente este tema, a lo largo de varias e importantes obras. Dos nociones, en particular, se repiten de manera sugestiva en la obra de Arnheim:

a) El pensamiento visual: al lado del pensamiento oral, formado y manifestado por mediación de este artefacto humano llamado lenguaje, hay lugar, según él, para un modo de pensamiento más inmediato, que no pasa, o no lo hace enteramente, por el lenguaje, sino que se organiza, por el contrario, directamente a partir de perceptos de nuestros órganos de los sentidos: un pensamiento sensorial. Entre estos actos de pensamiento se concede un lugar privilegiado al **pensamiento visual**: de todos nuestros sentidos, la visión es el más intelectual, el más cercano al pensamiento (tesis coherente con lo que dijimos en el capítulo primero acerca de la visión como primer estadio de la intelección), y acaso el único cuyo funcionamiento sea realmente cercano al del pensamiento.

Esta noción de «pensamiento visual» fue bastante bien acogida por varios autores, especialmente entre las dos guerras; sin haber sido hoy completamente abandonada, se pone, en general, seriamente en duda, al ser de interpretación ambigua las experiencias que se supone deberían demostrarla (prácticamente, nunca es posible probar que no haya intervenido el «lenguaje» allí donde se supone una acción del pensamiento visual). Se trata, pues, de una comodidad del lenguaje, que permite designar unos fenómenos en los que la intervención del lenguaje es discreta o no localizable, más que de un concepto científicamente establecido y unánimemente aceptado.

b) El centramiento subjetivo: buena parte de las reflexiones de Arnheim sobre la imagen descansan en la idea de que el espectador tiene una concepción centrada en el sujeto del espacio que lo rodea. Arnheim ha propuesto con frecuencia describir el espacio representativo, no según la geometría cartesiana, objetiva, sino según una geometría subjetiva, de coordenadas polares (es decir, definidas por un centro, el sujeto que mira, dos coordenadas angulares que sitúen la dirección mirada en relación con ese centro, horizontal y verticalmente, y una tercera coordenada que es la distancia desde el objeto mirado al centro). Veremos luego algunas consecuencias de este enfoque sobre la concepción del *marco*; subrayemos solamente, de momento, que esta idea deriva de la misma concepción «inductiva» de la relación del espectador con la imagen.

I.3.2. Pensamiento prelógico, organicidad, éxtasis: Eisenstein

La metáfora de la organicidad (organización más o menos comparable a la de los seres vivos) remite siempre, a fin de cuentas, al organismo por excelencia, el cuerpo humano, en el que cada parte no tiene sentido sino en relación con el todo. Se puede llamar orgánica una obra de arte —en general una producción de la mente— si la relación entre las partes es en ella tan importante como las partes mismas: si «se parece» a un organismo natural. Fue Eisenstein quien más decidida y constantemente desarrolló esta idea, aplicándose a acompañarla con teorías «psicológicas» globales que la justificasen.

a) La imagen se estructura como un lenguaje interior: el más importante de los fenómenos humanos, para quien se interesa por las producciones significantes, es el lenguaje. De ahí la idea, recurrente en Eisenstein de formas diversas, de que la obra de arte resulta del ejercicio de una especie de lenguaje, y que el lenguaje cinematográfico, en particular, es más o menos comprensible como manifestación de un lenguaje interior, que no es sino otro nombre del pensamiento mismo.

Eisenstein, en particular, intentó en los años treinta asignar como modelo, a ese «lenguaje interior», modos de pensamiento más primitivos, «prelógicos» (el pensamiento infantil, el pensa-

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS
DIRECCION DE BIBLIOTECAS

miento de los pueblos «primitivos» tal como la antropología había creído poder definirlo, o el pensamiento psicótico). Estos modos de pensamiento tenían aparentemente en común el hecho de establecer una especie de «corto circuito» entre sus elementos, de apoyarse preferentemente en la asociación de ideas más o menos libre; en pocas palabras, evocar de modo bastante inmediato el proceso central, según Eisenstein, de la estructura de toda imagen (sobre todo, pero no solamente, cinematográfica): el montaje.

b) Extasis espectatorial, éxtasis de la imagen: unos años después, Eisenstein recurrió a otro modelo para expresar la misma idea, el del éxtasis. La construcción «extática» de una obra —sea fílmica, pictórica o incluso literaria— se basa en una especie de proceso de acumulación y de relajación brusca (para el cual abundan las metáforas en el tratado de Eisenstein, *La Non indifférente Nature*: encendido de un cohete, consecución del éxtasis religioso por el ejercicio espiritual, etc.). Este segundo estadio se llama «extático» porque representa una explosión, una situación «fuera de sí» (*ek-stasis*) de la obra; naturalmente, el interés teórico es el de poder aplicar inmediatamente esta estructura a un proceso psíquico similar supuestamente inducido en el espectador: la obra extática engendra el éxtasis (la salida fuera de sí) del espectador, lo sitúa en un estado emocionalmente «segundo» y, por tanto, propicio para permitirle recibir la obra.

Es inútil decir que, en cuanto teoría del espectador en general, esta teoría casi no descansa en base científica alguna. Es, en cambio, apasionante como teoría *estética* del espectador y de su relación con la obra de arte: las obras analizadas por Eisenstein como estéticas son todas intensamente emocionales y revelan, en efecto, un arte culto de la composición; en su propia producción, la teoría del éxtasis acompaña la realización de *Iván el Terrible*, que debe indudablemente una parte de su fuerza a la búsqueda de momentos «extáticos».

I.3.3. Las teorías generativas de la imagen

Se propuso finalmente otro tipo de homología como el que permitía describir a la vez el funcionamiento de la imagen y la manera en que el espectador la comprende: una homología entre imagen y lenguaje (pero, esta vez, en el sentido habitual de la noción de lenguaje y no en referencia a algún hipotético lenguaje interior).

Se trata aquí, en lo esencial, de la tentativa de Michel Colin, que desarrolla la hipótesis de que «la competencia fílmica y la competencia lingüística» son homólogas, es decir que «el espectador, para comprender un cierto número de configuraciones fílmicas, utiliza mecanismos que ha interiorizado a propósito del lenguaje». Su autor ha aplicado esta hipótesis únicamente a la imagen en secuencias (cine, tira dibujada), intentando dar cuenta sobre todo de los mecanismos de comprensión y de integración de una diégesis. El carácter deliberadamente hipotético del trabajo de Colin no permite juzgar, en el estado actual, sobre el alcance de esta investigación, acerca de la cual me conformaré con observar que descansa en un supuesto totalmente opuesto al de Arnheim, a saber: que todo pensamiento, incluso cuando utiliza lo visual, pasa explícitamente por el ejercicio del lenguaje.

I.4. Conclusión muy provisional

De esta revisión de enfoques, más o menos coherentes, más o menos teóricos de la relación de la imagen con su espectador, puede, pues, retenerse al menos esto: el modelo espectatorial varía esencialmente según se focalice sobre la lectura de la imagen o sobre su producción. En el primer caso, se tenderá a desarrollar teorías analíticas, constructivistas, que ponen el acento en el trabajo intelectual del espectador; en el segundo caso, el enfoque se hará fácilmente más global y más heurístico a la vez y se tenderá más a buscar grandes modelos antropológicos, que expliquen supuestamente la imagen de una manera que resulte coherente con una verdadera concepción del mundo. No se trata aquí de elegir entre estos dos enfoques, que no son en modo alguno exclusivos ni siquiera contradictorios.

II. LA ILUSIÓN REPRESENTATIVA

Estrictamente hablando, la ilusión es un error de percepción, una confusión total y errónea entre la imagen y algo distinto de esta imagen. Nuestra experiencia cotidiana y la historia de las imágenes nos enseñan que no es el modo habitual de nuestra percepción de las imágenes, sino, por el contrario, un caso excepcional, ya sea provocado deliberadamente o acaecido por azar (véase más arriba, capítulo 1, III.2.3). Sin embargo, en nuestra aprehensión de toda imagen, sobre todo si es fuertemente representativa, entra una parte, a menudo consentida y consciente, de ilusión, aunque no fuese más que en la aceptación de la doble realidad perceptiva de las imágenes. La ilusión ha sido, según las épocas, valorada como objetivo deseable de la representación o, por el contrario, criticada como «mal» objetivo, engañoso e inútil. Sin detenernos de momento en estos juicios de valor, vamos a intentar aclarar algo las relaciones entre la imagen y la ilusión.

II.1. La ilusión y sus condiciones

II.1.1. La base psicofisiológica

Habiéndose dicho ya lo esencial en el capítulo sobre la percepción, seremos breves en este punto. La posibilidad de ilusión está, en efecto, determinada en alto grado por las capacidades mismas del sistema perceptivo, en la definición extensiva que hemos dado de él para terminar. Sólo si se cumplen dos condiciones puede haber ilusión.

a) Una condición perceptiva: el sistema visual debe ser, en las condiciones en las que está situado, incapaz de distinguir entre dos o varios perceptos. Ejemplo: en el cine, en las condiciones normales de proyección, el ojo es incapaz de distinguir un movimiento real del movimiento aparente producido por el efecto fi. Estando casi siempre «por construcción» el sistema visual en busca espontánea de indicadores suplementarios cuando su percepción es ambigua, sólo habrá ilusión, la mayoría de las veces, si las condiciones en las que se le coloca son restrictivas y le impiden conducir normalmente su «encuesta».

b) Una condición psicológica: como hemos visto igualmente, el sistema visual, situado ante una escena espacial algo compleja, se entrega a una verdadera *interpretación* de lo que percibe. La ilusión sólo se provocará si produce un efecto de verosimilitud: dicho de otro modo, si ofrece una interpretación plausible (más plausible que otras) de la escena vista. Los términos mismos que utilizo aquí —«verosímil», «plausible»— subrayan que se trata desde luego de un juicio y, por consiguiente, que la ilusión depende ampliamente de las condiciones psicológicas del espectador, en particular de sus *expectativas*. Por regla general, la ilusión es más efectiva cuando es objeto de espera. Recordemos la célebre (aunque sin duda mítica) anécdota de Zeuxis y Parrasio. Ambos eran pintores en Atenas, y Zeuxis se había hecho famoso por haber pintado, según se dice, unas uvas tan bien imitadas que los pájaros venían a picotearlas. Parrasio apostó entonces que engañaría a su rival. Un día invitó a éste a su taller y le mostró diversas pinturas, hasta que, de pronto, Zeuxis vio un cuadro recubierto por una tela y apoyado en la pared en un rincón del taller. Intrigado por el cuadro que Parrasio parecía ocultarle, fue a levantar la tela y se dio cuenta entonces de que todo aquello sólo era una apariencia engañosa y que el cuadro y la tela estaban directamente pintados en la pared. Parrasio había ganado su apuesta y engañado al hombre que engañaba a los pájaros. Su victoria ilustra, sobre todo, para nosotros, la importancia de la disposición para el engaño, pues, si Zeuxis hubiese visto aquel efecto de buenas a primeras, ¿quién sabe si éste habría sido tan eficaz? Por el contrario, la verdadera escenificación de que fue víctima lo predisponía a aceptar como plausible una falsa percepción.

II.1.2. La base sociocultural

Existen toda clase de ilusiones «naturales», que no han sido producidas por la mano del hombre. Citemos el conocidísimo ejemplo de ciertos insectos cuyas capacidades miméticas son asombrosas: arañas que imitan a hormigas, mariposas que tienen en su parte posterior una segunda «cabeza», insectos que se confunden con las ramitas sobre las que están posados, etc. Estas ilusiones nos afectan poco, a no ser para corroborar rápidamente lo que acabamos de decir: a la sorprendente perfección, a veces, de la imitación puramente visual, se añade casi siempre la perfecta contextualización de esta imitación, que culmina el engaño.

Pero la ilusión que nos interesa aquí ante todo es, evidentemente, la producida voluntariamente en una imagen. Ahora bien, además de las condiciones psicológicas y perceptivas, esta ilusión funcionará más o menos bien según las condiciones culturales y sociales en las cuales se produzca. Por regla general, la ilusión será mucho más eficaz si se la busca en formas de imágenes socialmente admitidas, incluso deseables, es decir, cuando la finalidad de la ilusión está codificada socialmente. Poco importa, por otra parte, la intención exacta de la ilusión: en muchos casos se tratará de hacer la imagen más creíble como reflejo de la realidad (es el caso de la imagen cinematográfica, que extrae su fuerza de convicción documental, en gran parte, de la perfecta ilusión que es el movimiento aparente: para los contemporáneos, pues, de la invención del cinematógrafo, esta ilusión fue, recibida, ante todo, como garantía del naturalismo de la imagen fílmica); en otros casos, se buscará la ilusión para inducir un estado imaginario particular, para provocar la admiración más bien que la credibilidad, etc. En resumen: la intención no es siempre la misma, ni mucho menos, pero la ilusión es siempre más intensa cuando su intención es *endoxal*.

II.1.3. Ilusión total, ilusión parcial

La ilusión de la que acabamos de hablar es la ilusión global, «total», producida por una imagen que, en su conjunto, engaña al espectador. Pero está claro que la mayor parte de las imágenes entrañan elementos que, tomados aisladamente, derivan de la ilusión. Es el caso, en un nivel microanalítico, de todas las ilusiones «elementales» (en el sentido del capítulo primero) presentes en las imágenes.

Más ampliamente, ha podido sostenerse que todas las artes representativas, en nuestra civilización, se han fundado en una **ilusión parcial** de realidad, dependiente de las condiciones tecnológicas y físicas de cada arte. Es en particular la tesis de Rudolf ARNHEIM en su ensayo dedicado al cine (1932), en el que distingue al cine de las demás artes representativas por producir una ilusión de realidad bastante intensa, fundada en que el cine dispone del tiempo y de un equivalente aceptable del volumen, la profundidad. Arnheim sitúa esta ilusión fílmica entre la ilusión teatral, según él extremadamente intensa, y la ilusión fotográfica, mucho más débil.

Esta noción de ilusión parcial es discutible, puesto que, como ha objetado Christian Metz, puede juzgársela autocontradictoria (la ilusión existe o no existe, uno es engañado o no, y no podría serlo a medias).[1] Pero esta objeción me parece excesiva, pues hay ciertamente «en» el cine una ilusión pura, el movimiento aparente, que no es, sin embargo, sino un rasgo parcial en relación con la percepción de conjunto de la imagen fílmica. De hecho, el inconveniente principal de esta noción de ilusión parcial (que sigue siendo sugestiva) es el de reconducir la visión de la película al análisis de su dimensión perceptiva, descuidando los fenómenos de credibilidad que la película provoca, gracias, en particular, al efecto ficción. De otro modo, la tesis de Arnheim tiene como principal defecto el de ser insuficientemente histórica, puesto que no tiene en cuenta ni la variabilidad de la intención ilusionista, ni la variabilidad de las expectativas del espectador.

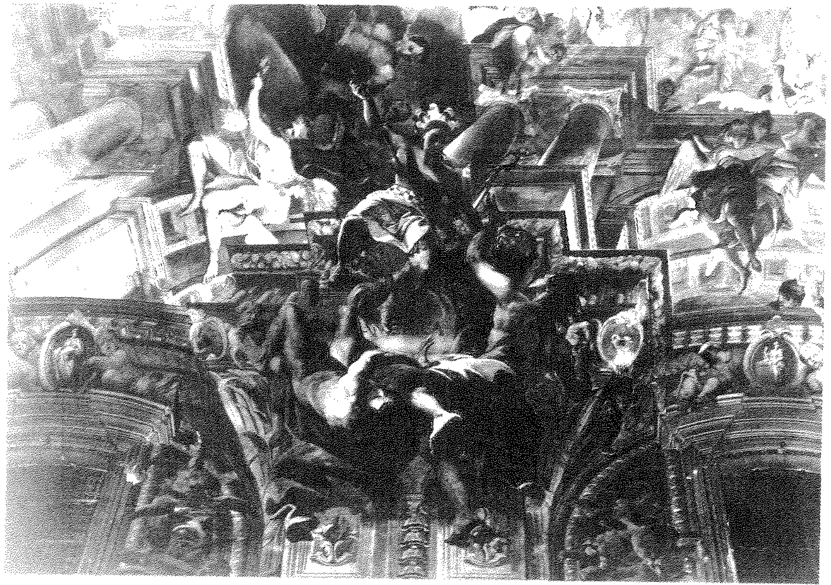
---

[1] C. Metz, Seminario en la Ecole des Hautes Études en Sciences Sociales, 1983-1984.

II.1.4. Un ejemplo: la bóveda de San Ignacio

Sinteticemos estas observaciones sobre la ilusión con un ejemplo. Hay en la iglesia de San Ignacio, en Roma, una interesante pintura que cubre toda la bóveda de la nave principal y que representa, de forma alegórica, la obra evangelizadora de los Jesuitas, que financiaron esta pintura (1691-1694). Esta bóveda contiene uno de los efectos de ilusión óptica más célebres de su época: no porque pueda uno engañarse sobre su naturaleza de pintura y tomarla por la realidad misma, sino porque esta alegoría está situada en un cielo pintado que se abre en medio de una arquitectura de columnas y de arcos que, a su vez, parece prolongar muy exactamente la arquitectura real, tangible y sólida, de la iglesia. Ilusión parcial, pues, desde todos los puntos de vista: ningún espectador imaginará que ve realmente a los personajes sagrados representados ahí (aún menos a los personajes alegóricos que representan los continentes, por ejemplo); en cambio, el espectador medio, todavía hoy, difícilmente sabe dónde termina la piedra y dónde empieza la arquitectura de pigmentos coloreados. Ilusión parcial de la pintura, cuyo medio es singularmente apto para dar la ilusión de espacio profundo.

Pero esta ilusión no se da sin condiciones previas. Condiciones culturales mínimas: hay que tener una idea, siquiera vaga, de lo que es un edificio de piedra con columnas, con capiteles, estructurado como una iglesia. Condiciones más particulares: la ilusión óptica de San Ignacio es para nosotros un magnífico ejemplo de virtuosismo pictórico; para sus contemporáneos, era además un signo visible de la comunicación del mundo de aquí abajo y el mundo del más allá. Condiciones psicológicas, que refuerzan estas condiciones culturales: la ilusión es tanto más fuerte cuanto más se cree en este más allá, cuanto más dispuesto se está a acep-



Detalle de la bóveda de San Ignacio (Pintura de P. Andrea Pozzo, 1642). Arriba y abajo, la «arquitectura» es pintada. La foto, tomada desde un punto de vista excéntrico, traduce la fabricación de la ilusión óptica: las dos partes no se ajustan.

tar su realidad. Condiciones perceptivas finalmente: la fuerza incontenible de esta célebre ilusión óptica viene de que, pintada en una bóveda, es inaccesible al tacto; además, la altura de la iglesia es tal que está lo suficientemente lejos y se dispone de indicadores de superficie demasiado escasos como para manifestar que se trata de una pintura. De sus dos realidades perceptivas, la tridimensional está, pues, inusualmente acentuada, al menos si uno procura situarse en el punto de vista correcto (señalado por un pequeño disco en el suelo de la iglesia), pues, apenas se aparta uno de ese punto, aparecen las distorsiones perspectivistas, tanto más fuertes cuanto que la ausencia, justamente, de indicadores de superficie, no permite ejercer la compensación del punto de vista (véase capítulo 1, III, 2).

II.2. Ilusión y representación

II.2.1. Ilusión, duplicación, simulacro

Así, una imagen puede crear una ilusión, al menos parcial, sin ser la réplica exacta de un objeto, sin constituir un *duplicado* de él. De modo general, el duplicado exacto no existe en el mundo físico tal como lo conocemos (de ahí, seguramente, la importancia fantasmática y mítica del tema del doble, tal como se traduce, por ejemplo, en la literatura), ni siquiera en nuestra época de reproducción automática generalizada. Entre dos fotocopias del mismo documento, por ejemplo, existen siempre diferencias, a veces ciertamente ínfimas, que permiten distinguirlas si se pone empeño en ello. *A fortiori*, la fotografía de un cuadro no podría confundirse con ese cuadro, ni una pintura con la realidad. El problema de la ilusión es muy distinto: se trata, no de crear un objeto que reproduzca a otro, sino un objeto —la imagen— que reproduzca *las apariencias* del primero.

En un artículo célebre, titulado «Ontología de la imagen fotográfica», André Bazin parece haber subestimado algo la diferencia entre la problemática del duplicado y la de la ilusión, por ejemplo cuando escribe: «En adelante la pintura quedó desgarrada entre dos aspiraciones: una propiamente estética —la expresión de las realidades espirituales en las que el modelo se encuentra trascendido por el simbolismo de las formas—, y otra que sólo es un deseo completamente psicológico de reemplazar el mundo exterior por su duplicado. Al crecer rápidamente con su propia satisfacción, esta necesidad de ilusión devoró poco a poco las artes plásticas». Al margen de que la última frase sea muy discutible —pues la «necesidad» de ilusión, en la historia del arte occidental, no fue creciendo simplemente ni de manera unívoca—, Bazin concede, sin duda alguna, demasiado crédito a la ilusión, pareciendo creer que permite reemplazar el mundo por su «duplicado».

Hay que distinguir igualmente la imagen ilusionista del *simulacro*. El simulacro no provoca, en principio, una ilusión total, sino una ilusión parcial, suficientemente fuerte como para ser funcional; el simulacro es un objeto artificial que pretende pasar por otro objeto en un cierto uso, sin parecérsele sin embargo absolutamente. El modelo del simulacro se encuentra en los animales y su práctica del señuelo (por ejemplo en las paradas nupciales o guerreras de las aves y de los peces: se sabe que, entre ciertos peces «combatientes», su imagen en un espejo provocará una actitud agresiva idéntica a la que desencadena la vista de otro macho, por ejemplo), pero, en la esfera humana, la cuestión del simulacro es más bien comparable, como ha observado Lacan, a la del enmascarado o la del travestí. Esta cuestión experimenta hoy una mayor actualidad con la multiplicación de los simuladores, en especial desde la invención de las imágenes de síntesis. Un simulador de vuelo, destinado al aprendizaje de los pilotos de reactor, por ejemplo, es una especie de cabina cerrada en la cual se sienta el alumno ante unos mandos semejantes a mandos de avión, debiendo reaccionar en función de los sucesos visuales figurados, en una pantalla ante él, por síntesis informatizada. La imagen que se le propone no es ilusionista, nadie la confundirá con la realidad; pero es perfectamente funcional al imitar rasgos seleccionados (en términos de distancias y de velocidades) que bastarán para el aprendizaje del vuelo.

II.2.2. La noción de representación: la ilusión en la representación

La ilusión, así, no es el fin de la imagen, pero ésta la ha conservado siempre, de algún modo, como un horizonte virtual, si no forzosamente deseable. Es, en el fondo, uno de los problemas centrales de la noción de **representación**: ¿en qué medida pretende la representación ser confundida con lo que representa?

a) ¿Qué es la representación? A pesar de su carácter algo retórico, esta pregunta es indispensable. La noción de «representación», y la palabra misma, están cargadas, en efecto, de tales estratos de significación sedimentados por la historia, que es difícil asignarles un sentido y uno solo, universal y eterno. Entre una representación teatral, los representantes del pueblo en el parlamento nacional o la representación fotográfica y pictórica, hay enormes diferencias de *status* y de intención. Pero de todos estos empleos de la palabra, puede retenerse este punto común: la representación es un proceso por el cual se instituye un representante que, en cierto contexto limitado, *ocupará el lugar* de lo que representa. Gérard Desarthe ocupa el lugar de Hamlet en la escenificación de la obra de Shakespeare por parte de Patrice Chéreau: eso no significa, evidentemente, que sea Hamlet, sino que, durante unas horas pasadas en un lugar explícitamente asignado a esta función —y de un modo por otra parte muy ritualizado—, podré considerar que Desarthe, por su voz, su cuerpo, sus gestos y sus palabras, me hace ver y entender cierto número de acciones y de estados de alma atribuibles a una persona imaginaria. Esta representación particular puede, evidentemente, compararse con otras representaciones del mismo tema (con la escenificación de Antoine Vitez en Chaillot hace algunos años, por ejemplo, pero también con la representación que yo me forjo de Hamlet «en mi cabeza» si releo la obra original, o con la película de Laurence Olivier o, de modo más delimitado, con un cuadro que muestre a Hamlet en el cementerio).

b) La representación es arbitraria: en el proceso mismo de la representación, la institución de un representante, hay una parte enorme de arbitrariedad, apoyada en la existencia de convenciones socializadas. Algunos teóricos han llegado a sostener que todos los modos de representación son igualmente arbitrarios. Que la representación, por ejemplo, de un paisaje no es ni más ni menos convencional en una pintura china tradicional, en un dibujo egipcio de la época faraónica, en un cuadro holandés del siglo XVII, en una fotografía de Ansel Adams, etc., y que la diferencia que establecemos entre estas diversas representaciones, por ejemplo al juzgar algunas más adecuadas que otras porque son más parecidas, es totalmente contingente en nuestra cultura occidental del siglo XX.

Uno de los más extremistas entre estos teóricos es el filósofo americano Nelson Goodman. En su libro *Los lenguajes del arte* (1968-1976), afirma que, estrictamente, cualquier cosa (por ejemplo cualquier imagen) puede representar a cualquier referente con tal de que así se decida. La cuestión del parecido entre el objeto y lo que representa es así completamente subsidiaria, sin que nada imponga *a priori* su intervención en esa decisión. Goodman, por otra parte, juzga que la cuestión de la representación misma no es crucial y que se trata sólo de un subproblema en el interior del más vasto y más fundamental de la *denotación*.

Ciertos críticos o historiadores del arte han tomado posiciones menos excesivas, pero comparables. Citemos, a propósito del cine, la serie de artículos de Jean-Louis Comolli «Technique et idéologie», una de cuyas tesis es que la evolución del lenguaje cinematográfico no debe nada a la preocupación por el parecido o por el realismo, y se explica en último término únicamente por consideraciones ideológicas generales, estando los estilos cinematográficos estrictamente determinados por la demanda social. O, a propósito de la pintura, el libro de Arnold Hauser, *The social history of art*, que desarrolla una tesis análoga.

c) La representación es motivada: inversamente, un buen número de otros teóricos han insistido en que algunas técnicas de representación son más «naturales» que otras, especialmente en lo que se refiere a las imágenes. La argumentación desarrollada la mayoría de las veces es la que consiste en subrayar que cualquier individuo puede aprender fácilmente ciertas convenciones, que a veces ni siquiera necesitan realmente ser aprendidas. Ya hemos mencionado los debates sobre la perspectiva (y volveremos más sistemáticamente sobre ello en el capítulo 3): es, además, uno de los puntos esenciales de este tipo de argumentación. Cuando Gombrich verifica que la *perspectiva artificialis* reproduce un buen número de características de la perspectiva natural, extrae de ello la conclusión de que se trata de un medio de representación ciertamente convencional (Gombrich es muy «relativista» en materia de estilos), pero más justificado, sin embargo, en su empleo que otras convenciones. En el mismo orden de ideas, Bazin ha podido sostener que el plano-secuencia daba una impresión de realidad tan fuerte que se trataba de una representación de lo real de naturaleza muy particular, con vocación más absoluta que las demás.

d) La cuestión del realismo: estas posiciones, hasta cierto punto, son evidentemente irreconciliables. No puede sostenerse a la vez que la representación es totalmente arbitraria, aprendida, que todos los modos de la representación visual son equivalentes, y que algunos modos son más naturales que otros. Sin embargo, buena parte de las discusiones —a menudo muy enconadas— sobre esta cuestión procede de la confusión entre dos niveles de problemas:

— por una parte, el nivel psicoperceptivo. Hemos visto que, en este plano, la respuesta a las imágenes por parte de todos los sujetos humanos es ampliamente comparable. Nociones como las de «semejanza», «doble realidad de las imágenes», o «contornos visuales» son conocidas por todo ser humano normal (no enfermo, naturalmente), aunque sea de forma latente;

— por otra parte, el nivel sociohistórico. Algunas sociedades atribuyen una importancia particular a las imágenes realistas; se ven entonces inducidas a definir rigurosamente criterios de semejanza que pueden variar totalmente y que instituirán una jerarquía en la aceptabilidad de las diversas imágenes. Para un aficionado a la pintura europea del siglo XIX, una pintura polinesia no era más que un mamarracho primitivo, sin valor artístico; inversamente, los primeros papúes de Nueva Guinea a quienes se mostraron fotografías, encontraron extrañas, difíciles de comprender y poco logradas estéticamente estas imágenes, por ser demasiado poco esquematizadas.

Es, pues, esencial no confundir, aunque estén a menudo relacionadas, las nociones de ilusión, de representación y de realismo. La representación es el fenómeno más general, el que permite al espectador ver «por delegación» una realidad ausente, que se le ofrece tras la forma de un representante. La ilusión es el fenómeno perceptivo y psicológico que provoca la representación en ciertas condiciones psicológicas y culturales muy definidas. El realismo, finalmente, es un conjunto de reglas sociales que pretenden regir la relación de la representación con lo real de modo satisfactorio *para la sociedad que establece esas reglas*. Ante todo, es esencial recordar que realismo e ilusión no podrían implicarse mutuamente de manera automática.

II.2.3. El tiempo en la representación

Hemos hablado de modo implícito hasta aquí, sobre todo, de la imagen en su dimensión espacial. Ahora bien, evidentemente, como repetiremos en los siguientes capítulos, el tiempo es una dimensión esencial para la imagen, para el dispositivo en el cual se presenta y, por consiguiente, para su relación con el espectador (único aspecto según el cual vamos a considerarla aquí brevemente).

a) El tiempo del espectador: existen en todos los animales, y también en el hombre, «relojes biológicos» que regulan los grandes ritmos naturales, muy en especial el ritmo circadiano (del latín *circa diem*: en una jornada). Los advertimos sobre todo cuando estos relojes se desajustan, por ejemplo después de un viaje en avión y el consiguiente desfase horario. Pero no es de este tiempo biológico ni, aún menos, del tiempo «mecánico» medido por los relojes, del que hablamos al considerar el tiempo del espectador.

Ese tiempo no es un tiempo objetivo, sino *una experiencia temporal* que es la nuestra. La psicología tradicional distingue varios modos de esta experiencia:

—el sentido del *presente*, fundado en la memoria inmediata. A decir verdad, como es fácil advertir, el presente no existe como un punto en el tiempo, sino siempre como una pequeña duración (del orden de unos segundos en lo referente a muchas funciones biopsicológicas, por ejemplo la percepción del ritmo);

— el sentido de la *duración*, que es, de hecho, lo que entendemos normalmente por «el tiempo». La duración «se siente» (no digo, evidentemente, «se percibe») con la ayuda de la memoria a largo plazo, como una especie de combinación entre la duración objetiva que fluye, los cambios que afectan a nuestros perceptos durante ese tiempo, y la intensidad psicológica con la que registramos una y otros;

— el sentido del *futuro*, ligado a las expectativas que pueden tenerse, y determinado de manera más directamente social que los dos precedentes; enlazado, por ejemplo, con la definición y la medida más o menos precisas del paso del tiempo objetivo (la expectativa de un espectador occidental, rodeado permanentemente de instrumentos que dan la hora, no es ciertamente la misma que la de un indio de la Amazonia). El campo del futuro es, también, el de la interpretación (personal, social, intelectual);

— el sentido de la *sincronía* y de la *asincronía*: ¿qué es «el mismo momento»? Cuando dos fenómenos no se producen en el mismo momento, ¿cuál precede al otro, etc.?

No hay, pues, tiempo absoluto, sino más bien un tiempo «general» (Jean Mitry), que refiere todas nuestras experiencias temporales a un sistema de conjunto que las engloba.

b) La noción de acontecimiento: la representación de nuestras sensaciones de forma temporal es así el resultado, a menudo complejo, de un trabajo que combina estos diferentes sentidos. El sentimiento del tiempo no fluye, pues, de la duración objetiva de los fenómenos, sino más bien de cambios en nuestra sensación del tiempo, que resultan, a su vez, del proceso permanente de interpretación que operamos.

Puede decirse, pues, que, si bien la duración es la experiencia del tiempo, el tiempo mismo se concibe siempre como una especie de *representación* más o menos abstracta de contenidos. Dicho de otro modo, el tiempo no contiene los acontecimientos, está hecho de los acontecimientos mismos en la medida en que éstos son aprehendidos por nosotros. Así, el tiempo —al menos el tiempo psicológico, único que considerábamos aquí— no es un flujo continuo, regular, exterior a nosotros. El tiempo supone, según la fórmula de Merleau-Ponty, «un punto de vista sobre el tiempo», una *perspectiva temporal*. (Es lo que confirman, en especial, las investigaciones de Jean Piaget sobre la psicología infantil: para el niño, no hay tiempo en sí, sino solamente «un tiempo encarnado en cambios y asimilado a sus propias acciones»: los conceptos temporales fluyen de conceptos más fundamentales, que reflejan los fenómenos eventuales.)

c) El tiempo representado: la representación del tiempo en las imágenes (muy desigual según su naturaleza, véase capítulo 3, II y capítulo 4, III) se hace, pues, con referencia a estas categorías de la duración, del presente, del acontecimiento y de la sucesión. La representación teatral es evidentemente la que imita más de cerca nuestra experiencia temporal normal, de forma ciertamente convencional, puesto que los sucesos se dilatan o contraen en ella, según las necesidades escénicas. Para permanecer en el campo de las imágenes en sentido estricto, existen en este plano diferencias enormes entre la imagen temporalizada (película, vídeo) y la imagen no temporalizada (pintura, grabado, foto): sólo la primera es susceptible de dar una *ilusión* temporal convincente.

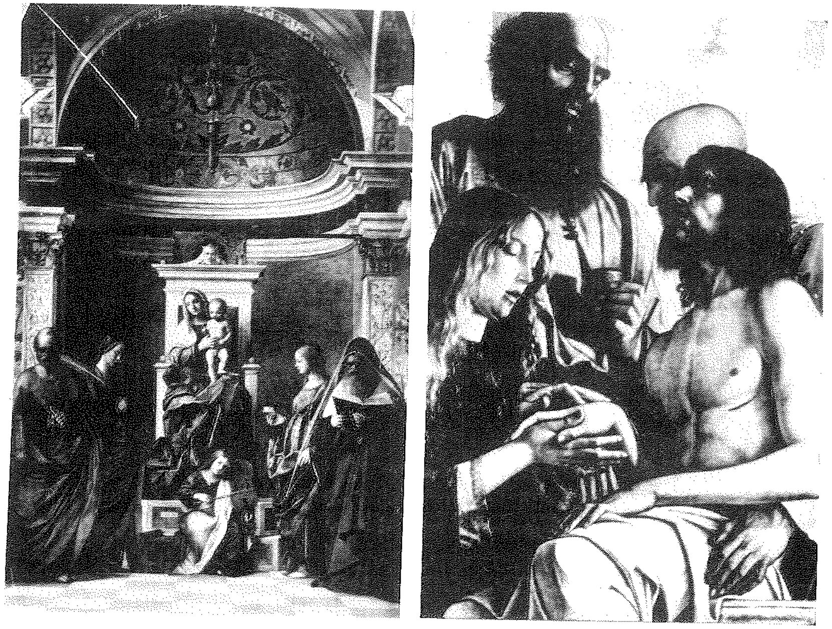
Notemos que esta ilusión misma está lejos de ser total. El desarrollo del montaje «transparente» en el cine clásico está enteramente fundado en una representación simbólica, convencional, del tiempo eventual, que omite numerosos momentos juzgados insignificantes y prolonga, por el contrario, algunos otros. Como observó Albert Laffay, el cine dispone, además, de medios de simbolización del tiempo muy avanzados, por ejemplo el fundido encadenado, la sobreimpresión y la aceleración, que no son en absoluto transparentes. El tiempo fílmico es, pues, en muy alto grado, un tiempo reelaborado en el sentido de la expresividad (incluso en el interior de la unidad temporal que es el plano, que no es siempre, ni mucho menos, una unidad completamente homogénea). (Véase capítulo 4, III.2.)

La imagen no temporalizada, por su parte, no produce la ilusión del tiempo. No significa esto, sin embargo, que esté totalmente desprovista de medios de representarlo, a veces de manera sugestiva. Describiremos más tarde algunos de estos medios (capítulo 4, III).

II.3. Distancia psíquica y credibilidad

II.3.1. La distancia psíquica

La organización del espacio, ya lo hemos visto, puede referirse genéricamente a una estructura matemática (capítulo 1, II.1.3).



Lejos/cerca. En estos dos cuadros contemporáneos uno del otro, o se nos proyecta al centro de la acción (G. Bellini, *El entierro de Cristo*, hacia 1500), o bien se nos mantiene a distancia (G. Bellini, *La Santa Conversación*, 1505).

Pero una representación dada (en una imagen) es más bien descriptible, en términos psicológicos, como la organización «de relaciones existenciales vividas con su carga pulsional, con una dominante sensorial afectiva (táctil o visual) y la organización intelectual defensiva» (Jean-Pierre Charpy). La relación «existencial» del espectador con la imagen tiene, pues, una espacialidad referible a la estructura espacial en general; tiene, además, una temporalidad, referible a los sucesos representados y a la estructura temporal derivada de ella. Estas relaciones con las estructuras califican lo que se llama una cierta **distancia psíquica**. He aquí cómo Pierre Francastel define esta distancia psíquica: «La distancia imaginaria típica que regula la relación entre los objetos de la representación por una parte, y la relación entre el objeto de la representación y el espectador por otra parte». Evidentemente, esta noción no es muy científica; no se mide una distancia psíquica, sobre todo no con un decámetro. Pero, a pesar de la

incertidumbre que rodea su utilización, tiene la ventaja de señalar que la ilusión y el símbolo, si bien son los dos polos de nuestra relación con la imagen representativa, no son, sin embargo, los dos únicos modos posibles de esta relación, sino más bien sus modos extremos, entre los cuales son posibles toda clase de distancias psíquicas intermedias.

La metáfora de la distancia psíquica se ha tomado a veces al pie de la letra. Citemos, por su interesante genealogía, la teoría emitida en 1893 por el escultor e historiador de arte alemán Adolf Hildebrand, que distinguía dos modos de visión de un objeto en el espacio:

— el modo próximo (*Nahbild*), correspondiente a la visión corriente de una forma en el espacio vivido;

— el modo lejano (*Fernbild*), correspondiente a la visión de esta misma forma según las leyes específicas del arte.

A estos dos modos de visión, Hildebrand asociaba dos tendencias, dos polos del arte representativo: el polo *óptico*, el de la visión de lejos, en el cual desempeña un importante papel la perspectiva, y que corresponde a las artes que privilegian la apariencia (el arte helénico, por ejemplo); en el otro extremo, el polo *háptico* (táctil), el de la visión de cerca, en el cual se insiste más en la presencia de los objetos, sus cualidades de superficie, etc., de manera eventualmente más estilizada (como en el arte egipcio, asociado a este polo). Entre los dos, un modo de visión táctil/óptico corresponde a toda una serie de escuelas y de épocas de la historia del arte que conjugan la visión de lejos y la visión de cerca (a ejemplo del arte griego clásico).

Esta teoría tuvo en su época mucho éxito y encontramos su eco, más o menos claro, en toda la generación de historiadores de arte de principios de siglo, Panofsky incluido. La división entre visión óptica y visión «háptica» (o «tacto visual») se encuentra igualmente en varios autores más recientes, en especial Henri Maldiney, Gilles Deleuze (en su libro sobre Francis Bacon) o Pascal Bonitzer (que aplica la idea de «tacto visual» al primer plano cinematográfico). Notemos, además, que coincide, curiosamente, con una de las grandes intuiciones del enfoque «ecológico» de la percepción, el cual plantea también una diferencia de principio entre un modo normal de visión que permite girar alrededor de los objetos, acercarse a ellos, y, si se quiere, «tocarlos» con los ojos, y un modo perspectivo que es el de la representación y es menos natural. Sin ser científica, la idea de un doble modo de visión y de una doble «distancia psíquica» a lo visual, está, pues, sólidamente anclada en nuestra experiencia espontánea de lo visible.

He aquí, por ejemplo, lo que pudo escribir Raymond Bellour a propósito de la película de Thierry Kuntzel y Philippe Grandrieux, *La Peinture cubiste* (1981): «Parece, pues, que el tacto se adelante a la vista, el espacio táctil al visual. Todo sucede como si nuestra mirada no fuese más que una prolongación de nuestros dedos, una antena en nuestra frente». Piénsese, en el mismo orden de ideas, en la definición de la «Paluche», la cámara de vídeo en miniatura inventada por Jean-Pierre Beauviala, como «un ojo en la punta de los dedos» (Jean-André Fieschi, a propósito de sus *Nouveaux Mystères de New York*).

II.3.2. La impresión de realidad en el cine

Un ejemplo particularmente importante de regulación de la distancia psíquica mediante un dispositivo de imágenes es lo que se ha llamado clásicamente la **impresión de realidad** en el cine. Las películas, en efecto, desde que existen, siempre han sido reconocidas —y eso, cualquiera que sea su argumento, incluso fantástico en grado sumo— como singularmente creíbles. Este fenómeno psicológico ha retenido muy particularmente la atención de la escuela de Filmología. André Michotte y Henri Wallon entre otros, pusieron en evidencia, primero, cierto número de factores «negativos»: el espectador de cine, sentado en una sala oscura, no puede ser en principio ni molestado ni agredido, y es más susceptible de responder psicológicamente a lo que ve e imagina. Hay, por otra parte, factores positivos de dos órdenes, como ha mostrado bien Christian Metz:

— indicadores, perceptivos y psicológicos, de realidad: todos los de la fotografía, a los cuales se añade el factor esencial del movimiento aparente;

— fenómenos de participación afectiva, favorecidos, paradójicamente, por la relativa irrealidad (o más bien, la inmaterialidad) de la imagen fílmica.

La situación del espectador de cine es, pues, ejemplar de una distancia psíquica muy particular: por las razones a la vez cuantitativas y cualitativas que acabamos de recordar, esta distancia es una de las más débiles que hayan suscitado las imágenes. Notemos bien (es todo el interés de la noción de distancia psíquica) que eso no significa forzosamente que el cine sea un arte ilusionista, ni que engendre fenómenos de credibilidad necesariamente más fuertes que otros. Simplemente, el espectador de cine está más recluido psicológicamente en la imagen.

II.3.3. Efecto de realidad, efecto de lo real

Por medio de este semijuego de palabras, Jean-Pierre OUDART, que propuso esta distinción en un artículo de 1971, quiso señalar el lazo esencial que une dos fenómenos característicos de la imagen representativa y de su espectador: la analogía, por una parte, y la credibilidad del espectador, por otra.

El *efecto de realidad* designa, pues, el efecto producido sobre el espectador, en una imagen representativa (cuadro, foto o película, poco importa en principio), por el conjunto de los indicadores de analogía. Se trata en el fondo de una variante, centrada sobre el espectador, de la idea de que existe un catálogo de reglas representativas que permiten evocar, imitándola, la percepción natural. El efecto de realidad se obtendrá más o menos completamente, con mayor o menor seguridad, según la imagen respete unas convenciones de naturaleza evidente y completamente histórica («codificadas», dice Oudart). Pero se trata ya de un *efecto*, es decir, de una reacción psicológica del espectador ante lo que ve, sin que esta noción sea fundamentalmente nueva en relación con las teorías de Gombrich, por ejemplo.

El segundo «piso» de esta construcción teórica, *el efecto de lo real*, es el que resulta más original. Oudart dice así que, sobre la base de un efecto de realidad, supuestamente bastante fuerte, el espectador induce un «juicio de existencia» sobre las figuras de la representación, y les asigna un referente en lo real. Dicho de otro modo, el espectador cree, no que lo que ve sea lo real mismo (Oudart no hace una teoría de la ilusión), sino que lo que ve *ha existido, o ha podido existir, en lo real*. Para Oudart, el efecto de lo real es, además, característico de la representación occidental posrenacentista, que siempre quiso esclavizar la representación analógica a una intención realista. Así, este concepto se forja tanto con una intención de crítica ideológica como con una intención psicológica. Es, sin embargo, a título de ilustración de la noción de distancia psíquica como lo citamos aquí: el efecto de lo real es también interpretable como una regulación, entre otras posibles, de la reclusión del espectador en la imagen.

II.3.4. Saber y credibilidad

La noción de impresión de realidad, la del efecto de lo real designan bien, por su vocabulario mismo, la dificultad de la cuestión. En uno y otro caso, se trata de subrayar que, en su relación con la imagen, el espectador cree, hasta cierto punto, en la realidad del mundo imaginario representado en la imagen. Ahora bien, en las teorías de los años cincuenta y sesenta, ese fenómeno de credibilidad fue visto con frecuencia como masivo, predominante y, a fin de cuentas, engañoso. Para la crítica «ideológica» de fines de los años sesenta, el efecto de lo real habría sido explícitamente utilizado por la ideología «burguesa» de la representación para hacer olvidar la elaboración de la forma, en beneficio de la reclusión en una realidad ficticia. Pero la problemática de la impresión de realidad, que no se ha desarrollado con esta intención crítica, sobreestima en el mismo grado el papel del «engaño» provocado por esta impresión.

Desde hace algunos años, parece haberse invertido ampliamente la tendencia con la aparición, en el campo de la reflexión sobre el cine, de teorías cognitivas del espectador, de momento aún de forma virtual e incluso condicional, pero que dejan presagiar un interés creciente, y tendencialmente exclusivo, por el *saber* del espectador, más que por su credibilidad. Aparte del enfoque generativo de Michel Colin, mencionado más arriba, y que no considera ese saber del espectador sino bastante indirectamente, en la forma de la *competencia* necesaria para la comprensión de la imagen, hay que citar aquí sobre todo las investigaciones en curso en los Estados Unidos, en especial las copiosas y sistemáticas de David Bordwell. A decir verdad, Bordwell y sus émulos se han dedicado hasta aquí a describir el «funcionamiento» del espectador frente a la *narración* fílmica, que es indiscutiblemente más fácil analizar en términos de procesos cognitivos. Pero, en lo referente a la aprehensión de la imagen, algunos de estos procesos, de tipo «constructivista», siguen siendo válidos. Por otra parte, Bordwell ha predicado igualmente, con vigor, lo que llama el «neoformalismo», y que recubre, *grosso modo*, una metodología de interpretación de los textos artísticos basada en la definición minuciosa de su contexto formal y estilístico exacto. Así, el espectador de cine (aunque también, potencialmente, el espectador de cualquier imagen) es el lugar de una doble actividad racional y cognitiva: por una parte, pone en funcionamiento las actividades perceptivas y cognitivas generales que le permiten comprender la imagen; por la otra, pone en funcionamiento un saber, y unas modalidades de saber, incluidos de algún modo en la obra misma (como una especie de *modo de empleo*). Ciertamente, Bordwell nunca ha pretendido que ésa sea toda la actividad espectatorial. Sin embargo, no ha dejado de subrayar la importancia de esos momentos cognitivos, en perjuicio de los momentos emocionales o subjetivos (en el sentido del psicoanálisis), que él estima al menos difíciles o, incluso, imposibles de estudiar científicamente.

Esta división, de momento insuperable, entre teorías del saber y teorías de la credibilidad, demuestra que la psicología del espectador de la imagen es una mezcla inextricable de saber y de credibilidad. Por otra parte, en este sentido y a este lado del Atlántico, se desarrolla una reflexión (menos frontal, más implícita) sobre el espectador. Así, en un trabajo sobre la imagen fotográfica, Jean-Marie Schaeffer hizo resaltar muy claramente que el poder de convicción de la fotografía, considerada a menudo como portadora en sí misma de algo de la realidad misma, depende del saber, implícito o no, que tiene el espectador sobre la génesis de esta imagen, sobre lo que Schaeffer llama su *archè*. Porque *sabemos* que la imagen fotográfica es una marca, una huella, automáticamente producida por procedimientos físico-químicos, de la apariencia de la luz en un instante dado, es por lo que *creemos* que representa adecuadamente esta realidad y estamos dispuestos a creer eventualmente que dice la verdad sobre ella (véase el capítulo 3, II.2.1). Del mismo modo, estudiando las *figuras de la ausencia* en el cine, Marc Vernet privilegia un objeto que manifiesta, mucho más que el cine diegético en general, el hecho de que, ante una película, el espectador sea *también* «consciente de la separación infranqueable entre la sala en la que está y el escenario en el que se desarrolla la historia». «Figuras» como la sobreimpresión, o lo que Vernet llama «el más acá» (el fuera de campo del lado de la cámara) precisan, para ser comprendidas, que el espectador conozca y acepte todo un sistema de convenciones representativas, apoyadas, a su vez, en un conocimiento del dispositivo cinematográfico. Dicho de otro modo, frente a estas figuras, frecuentes por otra parte en el cine de ficción, el espectador, para continuar creyendo en la película, debe poner en suspenso localmente esta credibilidad en beneficio de un saber sobre las reglas del juego.

Son solamente dos ejemplos, pero, aparte de que se trata en ambos casos de trabajos importantes, que renuevan y clarifican problemas antiguos, son sintomáticos de que apenas es posible hoy tratar del espectador sin tener en cuenta su saber, pero que es decepcionante limitarse a ese saber, al producirse también la imagen para que se la tome en serio y se le conceda credibilidad.

III. EL ESPECTADOR COMO SUJETO DESEANTE

III.1. La imagen y el psicoanálisis

Hasta ahora hemos concedido la mayor importancia a todo lo que, en el espectador de la imagen, deriva del conocimiento, de la conciencia, del ver y del saber. Incluso cuando hemos mencionado esas expectativas del espectador que tan ampliamente informan su visión de la imagen sin que tenga siempre conciencia de ello, hemos privilegiado implícitamente el aspecto racional, cognitivo. Ahora bien, el espectador es también, por supuesto, un sujeto, presa de afectos, de pulsiones, de emociones, que intervienen de modo relevante en su relación con la imagen.

Desde hace una veintena de años, el enfoque de esta cuestión quedó ampliamente dominado por la perspectiva psicoanalítica freudolacaniana, sobre todo en el estudio del cine.[2] El psicoanálisis freudiano, como se sabe, distingue dos niveles de actividad psíquica: el nivel primario, el de la organización de los procesos inconscientes (síntomas neuróticos, sueños), y el nivel secundario, el que consideraba la psicología tradicional (pensamiento consciente). El nivel secundario es, para Freud, el de la formalización, el del dominio, eventualmente el de la represión, de la energía psíquica primaria, bajo la férula del principio de realidad; es el de la expresión social, civilizada, a través de los lenguajes y sus presiones institucionales, que engendran representaciones y discursos racionales. El nivel primario es, por el contrario, el del «libre» flujo de la energía psíquica, que pasa de una forma a otra, de una representación a otra, sin otra presión que la provocada por el juego del deseo; es el de la expresión subjetiva, neurótica, fundada en el «lenguaje» del inconsciente y sus procesos de desplazamiento y de condensación. En lo referente a la imagen, ésta ha sido abordada por el psicoanálisis esencialmente por dos cauces: en cuanto interviene en el inconsciente, y en cuanto que, en el juego de la imagen artística, constituye un síntoma.

III.1.1. El arte como síntoma

Los fundadores del psicoanálisis, con Freud a la cabeza, sintieron con frecuencia la tentación de tomar en consideración la producción artística en su aspecto subjetivo, es decir, refiriéndola a su productor, el artista. La obra de arte es entonces estudiada, esencialmente, como discurso secundarizado (puesto que tiene una existencia social y puede eventualmente ser objeto de comunicación, de circulación y de entendimiento por parte de otros que no sean el creador), pero que contiene huellas sintomáticas de un discurso primario, inconsciente: la obra de arte ha sido uno de los objetos privilegiados del psicoanálisis aplicado.

El prototipo de estos estudios se encuentra evidentemente en el mismo Freud, con sus textos sobre Leonardo da Vinci y sobre el *Moisés* de Miguel Angel. El estudio sobre Leonardo es un verdadero «estudio de caso»: a través de todos los documentos de que dispone (los cuadros, pero también los dibujos y los apuntes), Freud analiza a Leonardo como hubiese podido analizar a uno de sus pacientes. El análisis, como es casi reglamentario, se centra en hacer aflorar un «recuerdo de infancia», supuestamente condensador del retrato neurótico de Leonardo, homosexual reprimido o más bien sublimado, fijado afectivamente a su madre. Este recuerdo de infancia, célebre, es el del milano que ya hemos mencionado antes y cuya huella sigue Freud paso a paso en la producción consciente del Leonardo adulto, atribuyéndole de paso otros «significantes» (en especial la sonrisa de la *Gioconda*). El estudio de la estatua de Miguel Angel es de naturaleza diferente, puesto que consiste en interpretar esta obra enigmática intentando comprender el estado psicológico que se supone expresa ésta en su personaje, Moisés, bajando del monte Sinaí (no sin que Freud intente también comprender lo que pudo impulsar a Miguel Angel a querer expresar este estado psicológico y no otro).

Pero, aparte de estos dos estudios célebres que abren el camino, uno a la psicobiografía y el otro a la lectura psicoanalítica de las obras de arte, la relación de los psicoanalistas de la primera generación con el arte está en gran parte determinada por sus encuentros profesionales con artistas. El desarrollo del psicoanálisis en los países de lengua alemana, tras la primera guerra mundial, coincide con la aparición de escuelas pictóricas que, con los diversos abstraccionismos y sobre todo con el expresionismo, renuncian en parte a la secundarización, a la racionalización, para dejar voluntariamente emerger en la obra producciones primarias. No es casualidad que varios de estos artistas fueran psicoanalizados por Freud y sus discípulos, quienes encontraron en estas obras un material aún más sensible a la interpretación que las obras del Renacimiento estudiadas por Freud. Citemos solamente un ejemplo que dio lugar a una publicación, el del análisis de un artista expresionista (que permanece innominado) por parte de Oskar Pfister, un pastor de Zurich adepto a Freud. En su libro, Pfister adopta un sistema muy revelador en sí mismo, y por otra parte discutible, que va de la exposición de elementos del análisis del paciente a una exposición del trasfondo psicológico y «biológico» *(sic)* de los cuadros de este paciente, para terminar con una ampliación al trasfondo psicológico y biológico del expresionismo en general. (Las conclusiones de Pfister son bastante sombrías, y sobre todo, mal deducidas de la ideología artística dominante en 1920: el expresionismo «desemboca en la introversión, para caer bajo la influencia de un autismo que destruye todas las relaciones racionales y volitivas en la realidad empírica, condenándose a una contemplación ética e intelectualmente estéril».)

---

[2] Se encontrará una exposición de algunos de los aspectos importantes del enfoque psicoanalítico del cine en dos obras anteriormente aparecidas en esta misma colección, y a las cuales me permito remitir, sin repetir aquí sus explicaciones: *Esthétique du film* (1983), capítulo 5, «Le film et son specteteur», y *L'analyse des films* (1988), capítulo 6, «Psychanalyse et analyse du film» (trads. cast.: *Estética del cine*, Barcelona, Paidós, 1985, y *Análisis del film*, Barcelona, Paidós, 1990).

Muchos otros autores se han arriesgado también a caracterizar el arte como síntoma. Sólo retendremos aquí una tentativa, por otra parte aislada y original, la de Anton Ehrenzweig en su libro *L'Ordre caché de l'art*. Como indica el título, Ehrenzweig postula que, más allá del orden aparente de la obra de arte —el que ordena en especial la representación—, ésta se organiza también en profundidad, según un modo articulado pero no racional, de tipo primario; correlativamente, la tarea del analista ante la obra de arte es, pues, la de interpretar no tanto lo representado como lo reprimido de esa representación, no el producto final sino las operaciones inconscientes cuya marca lleva. Los ejemplos privilegiados están tomados, evidentemente, de la pintura del siglo XX —más liberada de las presiones representativas—, del arte «primitivo» o de la caricatura. Pero sus aspectos más interesantes son acaso justamente los que demuestran que este enfoque puede extenderse también a la pintura clásica, en la medida en que contiene algo «no articulado», en especial en los valores plásticos (idea con la que nos volveremos a encontrar, véase capítulo 5). En resumen: las obras de arte no deben leerse de manera lineal, sino, por el contrario, de manera «polifónica», según el modo de la «oreja horizontal» que permite oír varias líneas melódicas a la vez, separadamente y juntas. El analista debe explorar las obras con la mirada y con el pensamiento (Ehrenzweig utiliza la expresión *scanning inconscient*), y no pretender aplanar su volumen virtual.[3] El desplazamiento producido por este libro, en relación con los estudios más clásicos de psicoanálisis aplicado, es considerable: la obra ya no es aquí legible como síntoma que se deba referir a un sujeto neurótico, el autor, sino como producción organizada según reglas que son las del inconsciente *en general*. En esto, Ehrenzweig prefigura muy exactamente la manera en que el análisis textual se ha apropiado del psicoanálisis.

III.1.2. **Inconsciente e imaginería**

Una de las ideas fundamentales que supone el enfoque psicoanalítico del espectador de la imagen consiste, pues, en subrayar la estrecha relación entre inconsciente e imagen: la imagen «contiene» algo de inconsciente, de primario, que puede analizarse; inversamente, el inconsciente «contiene» imagen, representaciones.

A decir verdad, es imposible precisar de qué modo está presente en el inconsciente esta imaginería, puesto que, casi por definición, el inconsciente es inaccesible a la investigación directa, y sólo indirectamente es cognoscible, a través de las producciones sintomáticas que lo traicionan. El hecho de que, en estas producciones sintomáticas, desempeñen un papel las imágenes, no dice evidentemente nada sobre su existencia «en» el inconsciente, y esta cuestión sigue siendo una de las más especulativas de toda la doctrina freudiana.

No iremos, pues, más lejos, sino para operar fugazmente un acercamiento entre esta imaginería inconsciente y otras formas de imaginería «interna», «mental». Ya hemos mencionado el llamado pensamiento visual, pero a lo que se alude aquí es más bien a lo que se llama corrientemente las *imágenes mentales*. El acercamiento parecerá escandaloso a algunos, puesto que fue desde una de las ciudadelas del cognitivismo (del antipsicoanálisis, pues), el MIT (Massachusetts Institute of Technology), desde donde se relanzó hace unos diez años el estudio de las imágenes mentales. Pero nos ha parecido posible, e incluso útil, realizarlo en un libro que no pretende tomar partido entre diversas verdades reveladas y sus profetas, sino enumerar lo que existe.

---

[3] La expresión «volumen virtual» está tomada de Raymond Bellour, quien designa aproximadamente la misma idea, de una estructura subyacente en el texto manifiesto y que el análisis debería sacar a la luz sin linealizar. (Véase *L'analyse du film*, Albatros, 1978 y «A bâtons rompus», en *Théorie du film*, Albatros, 1979.)

El debate sobre las imágenes mentales es más o menos el siguiente: dado que innumerables experiencias y la introspección usual ponen en evidencia la existencia de imágenes «internas» a nuestro pensamiento, ¿cómo concebir estas imágenes? ¿Son (posición *pictorialista*) verdaderas imágenes, en el sentido de que, al menos parcialmente y en cuanto a algunas de ellas, representan la realidad según el modo icónico? ¿O son (posición *descripcionalista*) representaciones mediatas, parecidas a las representaciones del lenguaje? La querella es más sutil de lo que dejan suponer las palabras «imagen» y «lenguaje», pues todo el mundo está muy de acuerdo en que no se trataría de imágenes en el sentido cotidiano, fenoménico, de la palabra. Acaso una de las maneras más esclarecedoras de exponerla es ésta: es «imagen mental» lo que, en nuestros procesos mentales, no podría ser imitado por un ordenador que utilizase información binaria. La imagen mental no es, pues, una especie de «fotografía» interior de la realidad, sino una representación *codificada* de la realidad (aunque estos códigos no sean los de lo verbal). Pero, por otra parte, se han provocado, en los laboratorios de psicología, situaciones en las que los sujetos confunden imaginería mental y percepción, y que parecen indicar la existencia de una similitud funcional entre las dos.

Muchas hipótesis actuales sobre las imágenes mentales (cuya realidad nunca se pone en duda) giran alrededor de la posibilidad de una codificación que no sea ni verbal, ni icónica, sino de una naturaleza de algún modo intermedia. Sin que nunca haya estado sometida a procedimientos experimentales del mismo orden, es posible, si no problable, que pueda decirse otro tanto de la imaginería inconsciente. No es, en cambio, posible ir más lejos: nadie sabe, ni siquiera en el enfoque cognitivista, cómo informan y «encuentran» las imágenes reales a nuestras imágenes mentales, *a fortiori* las imágenes inconscientes

III.1.3. Imagen e imaginario

La noción de **imaginario** manifiesta claramente este encuentro entre dos concepciones de la imaginería mental. En el sentido corriente de la palabra, lo imaginario es el patrimonio de la *imaginación*, entendida como facultad creativa, productora de imágenes interiores eventualmente exteriorizables. Prácticamente, es sinónimo de «ficticio», de «inventado», y opuesto a lo real (incluso, a veces, a lo realista). En este sentido banal, la imagen representativa hace ver un mundo imaginario, una *diégesis*.

La palabra ha recibido un sentido más preciso en la teoría lacaniana, que ha inspirado numerosas reflexiones sobre la representación, sobre todo cinematográfica. Para Lacan, el sujeto es un efecto de lo simbólico, concebido a su vez como una red de significantes que no adquieren sentido sino en sus relaciones mutuas; pero la relación del sujeto con lo simbólico no puede ser directa puesto que el simbolismo escapa totalmente al sujeto en su constitución. Sólo por mediación de formaciones imaginarias puede efectuarse esta relación:

— «figuras del otro imaginario en relaciones de agresión erótica en las que se realizan», es decir los *objetos de deseo* del sujeto;

— *identificaciones*, «desde la *Urbild* [imagen primitiva] especular hasta la identificación paterna del ideal del yo».

La noción de imaginario remite, pues, para la teoría lacaniana, «primero a la relación del sujeto con sus identificaciones formadoras [...] y segundo a la relación del sujeto con lo real, cuya característica es la de ser ilusorio». Lacan ha insistido siempre en que, para él, la palabra «imaginario» debe tomarse como estrictamente ligada a la palabra «imagen»: las formaciones imaginarias del sujeto son imágenes, no sólo en el sentido de que son intermediarias, sustitutas, sino también en el sentido de que se encarnan eventualmente en imágenes materiales. La primera formación imaginaria canónica, la que se produce en el estadio del espejo, en que el niño forma por vez primera la imagen de su propio cuerpo, está así directamente apoyada en la producción de una imagen efectiva, la imagen especular. Pero las imágenes que encuentra el sujeto ulteriormente vienen a alimentar dialécticamente su imaginario: el sujeto hace jugar, gracias a ellas, el registro identificatorio y el de los objetos, pero inversamente, no puede aprehenderlas sino sobre la base de las identificaciones ya operadas.

Reducido así a sus grandes líneas —de manera ciertamente simplificadora—, este enfoque no está, curiosamente, tan lejos del modelo que proponen teorías más próximas al cognitivismo. Cuando Arnheim habla del centramiento subjetivo como fenómeno fundador de la percepción de las imágenes, podría sin demasiado esfuerzo traducirse este enunciado con referencia al espejo lacaniano. Naturalmente, lo que siempre separará los dos enfoques es la piedra de toque del inconsciente, al que los cognitivistas no conceden crédito alguno, ya sea que lo crean completamente incognoscible, o sea que nieguen hasta su existencia.

Se ha profundizado en la noción de imaginario por los trabajos de inspiración psicoanalítica sobre el cine, en primer lugar los de Christian METZ (1977). Al no ofrecer el cine presencia real alguna, está constituido por representantes, por significantes, *imaginarios*, en el doble sentido —usual y técnico— de la palabra: «El cine despierta masivamente la percepción, pero para volcarla enseguida en su propia ausencia, que es, no obstante, el único significante presente». Siguiendo directamente el hilo del enfoque lacaniano, que relaciona estrechamente imaginario e identificaciones, Metz ha desarrollado una teoría de la identificación espectatorial en dos niveles: identificación «primaria» del sujeto espectador con su propia mirada e identificaciones «secundarias», con elementos de la imagen.

La imagen cinematográfica constituye una presa ideal para el imaginario, y es una de las razones por las cuales se ha privilegiado su teoría. Pero, en justicia, toda imagen socialmente difundida en un dispositivo específico deriva del mismo enfoque, puesto que, por definición, la imagen representativa actúa en el doble registro (la «doble realidad») de una presencia y de una ausencia. Toda imagen choca con el imaginario, provocando redes identificatorias, y utilizando la identificación del espectador consigo mismo como espectador que mira. Pero, desde luego, las identificaciones secundarias son muy diferentes de un caso a otro (son mucho menos numerosas y sin duda mucho menos intensas ante un cuadro, incluso una fotografía, que ante una película).

III.2. La imagen como fuente de afectos

III.2.1. La noción de afecto

Con la noción de **afecto**, nos apartamos algo del psicoanálisis *stricto sensu*, puesto que el término mismo se remonta al menos

a Kant, que designaba con él «el sentimiento de un placer o de un disgusto (...) que impide al sujeto llegar a la reflexión». Hoy se llama afecto al «componente emocional de una experiencia, ligada o no a una representación. Sus manifestaciones pueden ser múltiples: amor, odio, cólera, etc.» (Alain Dhote). Se trata, pues, de considerar al sujeto espectador, ciertamente en su dimensión subjetiva, pero de manera no analítica, sin remontarse a las estructuras profundas de su psiquismo, permaneciendo, por el contrario, en sus manifestaciones superficiales, que son las emociones. No habiéndose elaborado una teoría general de las emociones ante la imagen, seremos aquí bastante breves y nos conformaremos con dos ejemplos de tentativas (muy desigualmente desarrolladas y culminadas) de tener en cuenta este registro.

III.2.2. Un ejemplo de participación afectiva: la *Einfühlung*

Nuestro primer ejemplo será tomado de la gran tradición alemana de la historia del arte de principios de siglo. En 1913 aparece el libro de Wilhelm Worringer *Abstraktion und Einfühlung*, subtitulado «Contribución a la psicología del estilo», y traducido al francés (en 1978) bajo el título *Abstraction et Einfühlung*.

Cuando escribe este libro, Worringer pretende desarrollar una estética psicológica, que se opone a la corriente, entonces dominante, de la estética normativa (o «ciencia del arte», concebida como prescriptiva, que refiere la obra de arte a un ideal absoluto, eterno y universal). Para eso toma dos conceptos de sus predecesores inmediatos:

— por una parte, el concepto de *abstracción*, tomado de Aloïs Riegl. Este concebía la producción artística como derivada de un «querer» artístico, un *Kunstwollen*, anónimo y general, ligado a la noción de *pueblo*, y había establecido una gran división, a lo largo de toda la historia universal del arte, entre los estilos realistas, fundados en la imitación óptica de la realidad, y las formas artísticas concebidas según el modo de la estilización geométrica, y fundadas en una relación menos óptica que táctil con la realidad; a estas segundas formas artísticas asociaba él el principio de abstracción.

— por otra parte, el concepto de *Einfühlung*, que tenía ya una larga existencia en el campo, entonces naciente, de la psicología. *Einfühlung* se traduce a veces por «empatía»,[4] y designa, según Lipps, un «goce objetivado de por sí», sobre la base de una «tendencia panteísta propia de la naturaleza humana, de ser una sola cosa con el mundo» (esta última fórmula es de R. Vischer, 1873). La *Einfühlung* corresponde, pues, a una feliz relación (que, para un psicoanalista, sería de naturaleza identificadora) con el mundo exterior.

Siendo el ensayo de Worringer un ensayo de historia del arte, esta dicotomía se utiliza para producir una teoría general de esta historia, en la forma de una oscilación más o menos regular entre dos polos, el polo de la «abstracción», caracterizado por un estilo nítido, inorgánico, fundado en la línea recta y la superficie plana, que encarna valores colectivos, y el polo de la *Einfühlung*, el del naturalismo, orgánico, fundado en el redondeo y la tridimensionalidad, y que encarna tendencias y aspiraciones individuales. Egipto es el paradigma del primero; Grecia, del segundo; entre estos dos polos tienden puentes algunas épocas (el gótico, por ejemplo). Esta visión de la historia, en la época en la que Worringer la propone, no es muy original: coincide en lo esencial con las grandes síntesis de Riegl, y recupera la gran división entre visión óptica y visión háptica, propuesta en 1893 por Hildebrand, y de la que ya hemos hablado (más arriba, II.3.1). Es interesante aquí porque Worringer quiere fundarla enteramente sobre determinaciones psicológicas de naturaleza afectiva: el arte imitativo, naturalista, se basa en esta relación de identificación empática con el mundo que es la *Einfühlung*; por el contrario, el arte «abstracto», geométrico, se apoya en otros afectos, en una profunda necesidad psicológica de orden que intenta compensar lo que el contacto con el mundo exterior puede suscitar de angustia. Esta última idea, de una «compensación» de la angustia existencial por el arte ha tenido, por otra parte, una notable fortuna en diversas formas de terapia relativamente recientes.

III.2.3. Las emociones

La noción de emoción, que en lenguaje corriente se toma como equivalente aproximado de «sentimiento» o de «pasión», debe distinguirse estrictamente: estos dos últimos términos designan «secundarizaciones» del afecto, que lo incluyen ya en una serie de representaciones, mientras que la emoción conserva un carácter más «primario» y, en especial, se vive con frecuencia como desprovista de significación. Para Francis VANOYE (1989), uno de los pocos investigadores que han abordado esta cuestión, «se observa una división entre enfoques "neutros" de la emoción, considerada como reguladora del paso a la acción, y enfoques más bien negativos, que consideran la emoción como signo de un disfuncionamiento correlacionado con un descenso de las capacidades del sujeto».

El segundo enfoque, desvalorizador, que tiende a ver la emoción como una regresión momentánea, domina toda la literatura sobre la imagen *espectacular*, la producida con destino a un espectador colectivo, masivo, sin cultura particular. Del espectáculo de feria a la televisión, un mismo desprecio teórico rodea las emociones puestas en juego, tanto más cuanto que se reivindican como emociones «fuertes» (a costa de una confusión, la mayoría de las veces, entre emoción y sensación).

Más interesantes son los sistemas, pocos, que intentan un enfoque positivo de la emoción. En la mayor parte de los casos, las imágenes provocan procesos emocionales incompletos, puesto que no hay ni paso de la emoción a la acción, ni verdadera comunicación entre el espectador y la imagen. Vanoye ha propuesto, limitándose al caso del cine, un primer estudio, aún esquemático, de la situación emocional del espectador. Verifica ante todo que se inducen en el espectador de cine dos tipos de emociones:

— emociones «fuertes», ligadas a la supervivencia, cercanas a veces al estrés, y que entrañan «comportamientos de alerta y de regresión a la conciencia mágica»: miedo, sorpresa, novedad, ligereza corporal. En este caso, hay bloqueo emocional, puesto que el espectador no puede realmente reaccionar (no puede sino repetir compulsivamente la experiencia, yendo a ver otra película);

— emociones más ligadas a la reproducción y a la vida social: tristeza, afección, deseo, rechazo. El film juega entonces, esencialmente, con los registros bien conocidos de la identificación y de la expresividad.

Estas emociones tropiezan con tres obstáculos: la excesiva codificación, necesaria sin embargo, si la película quiere ser comprensible; la inhibición de la comunicación y de la acción, y, finalmente, el sentimiento de haber vivido un ciclo emocional incompleto o falsamente completo. Vanoye deduce dos condiciones que permiten experiencias emocionales más satisfactorias en el cine:

---

[4] Los traductores franceses del libro de Worringer evitaron cuidadosamente este término, prefiriendo conservar la palabra alemana, para evitar toda confusión con los empleos de la noción de empatía, en especial entre ciertos psicoterapeutas.

— algunas películas «administran» mejor el ciclo emocional, «permitiendo al espectador un acceso a la integración o a la elaboración de su experiencia emocional», mediante un dominio de la configuración narrativa (por ejemplo, variando los puntos de vista identificadores);

— algunas situaciones subjetivas son más propicias que otras para la participación emocional.

Este primer enfoque es muy clarificador. Observemos, sin embargo, que, en la mayoría de los casos, Vanoye refiere la producción de la emoción en el cine a las estructuras narrativo-diegéticas y, por tanto, sólo de manera indirecta a la imagen: lo que emociona es la participación imaginaria y momentánea en un *mundo ficcional*, la relación con *personajes*, la confrontación con *situaciones*. En cambio, el valor emocional de las imágenes sigue estando, por su parte, muy poco estudiado, y casi siempre lo es en el interior de la esfera de la estética. (Volveremos sobre ello en el capítulo 5.)

III.3. Pulsiones espectatoriales e imagen

III.3.1. La pulsión

La noción de **pulsión** es esencial para la psicología freudiana, en la que aparece como una especie de remodelación de la vieja noción de *instinto*. Para Freud, la pulsión es «el representante psíquico de las excitaciones, que salen del interior del cuerpo y que llegan al psiquismo»: es, pues, el lugar de encuentro entre una excitación corporal y su expresión en un aparato psíquico que apunta a dominar esta excitación.

Como indica la palabra (viene de un verbo latino que significa «impulsar»), Freud pone el acento, con este concepto, en la fuerza de la pulsión. Pero, aparte de este «impulso» que es el primer elemento de la pulsión, ésta se define por su *finalidad* (que es siempre la satisfacción de la pulsión), por su *objeto* (que es el medio por el cual puede la pulsión alcanzar su finalidad), y finalmente, por su *fuente*, que es el punto de anclaje de la pulsión en el cuerpo. Al principio, las pulsiones son «parciales», enlazadas con fuentes aisladas (pulsión oral, anal, fálica, etc.) y persiguen un placer aislado, ligado al órgano-fuente. En la teoría freudiana, las pulsiones parciales se subordinan, en el curso del desarrollo psíquico, a una organización psíquica colocada por Freud bajo el signo de la genitalidad. Sin embargo, nunca desaparecen y pueden volver particularmente al primer plano (retorno de lo reprimido) en caso de fracaso de la represión.

Las pulsiones son la parte más enigmática del modelo del psiquismo elaborado por Freud. Como en cualquier situación que implique al psiquismo humano, pueden intervenir en nuestra relación con las imágenes, aunque esta intervención siga siendo problemática y mal conocida.

III.3.2. Pulsión escópica y mirada

Lo que se llama **pulsión escópica** es, pues, uno de los casos particulares de la noción general de pulsión, tal como acaba de exponerse. La pulsión escópica, que plantea la necesidad de ver, no es ciertamente una de las grandes pulsiones primarias, que van acompañadas de un placer del órgano correspondiente, como la pulsión oral (nacida de la necesidad animal de alimentarse); es, por el contrario, característica del psiquismo humano en cuanto que abandona los instintos por las pulsiones.

Como implica el esquema general, esta pulsión se divide en un fin (ver), una fuente (el sistema visual) y, finalmente, un objeto. Este último, que es, recordémoslo, el medio por el cual la fuente alcanza su objetivo, ha sido identificado por Jacques Lacan con la **mirada**. Es comprensible que este concepto de pulsión escópica, que implica la necesidad de ver y el deseo de mirar, haya encontrado una aplicación en el campo de las imágenes. Pero, como en el caso general de los conceptos psicoanalíticos, es la teoría del cine (secundariamente, la de la fotografía) la que más ha desarrollado esta aplicación. Sin duda porque la teoría del cine, más reciente que la de la pintura, ha chocado con menos inercia y reticencias en la adopción de conceptos recientes y provocativos, pero también porque el cine, que conjuga imagen visual y narratividad, articula más manifiestamente el deseo y las pulsiones. (Recordemos, sin embargo, que fue a propósito de la pintura que Lacan introdujo la idea de la mirada como objeto, en particular destacando que el cuadro es lo que, al dar algo como alimento para el ojo, al ser objeto de mirada, satisface parcialmente la pulsión escópica; quizás incluso, en ciertos estilos de pintura, expresionistas por ejemplo, alimenta «excesivamente» esta mirada, de una manera que Lacan califica de perversa, al cultivarse entonces la pulsión por sí misma. Pero, por lo que yo sé, estos análisis nunca se han proseguido de manera sistemática por parte de los teóricos de la imagen pictórica.)

A decir verdad, en todos los usos de la palabra, incluso los más corrientes, la mirada se distingue de la simple visión en que emana del sujeto que percibe, de manera activa y más o menos deliberada. Así, en el capítulo primero, hemos señalado cómo las psicologías de la percepción la definen en cuanto acto sensorio-informativo consciente y voluntario, que entra en una estrategia de conocimiento y de comportamiento que es la del sujeto en su entorno. Pero el enfoque lacaniano, desde luego, implica otra concepción del sujeto. En una serie, citada a menudo, de sus *Seminarios*, Lacan establece que la mirada es un *objeto «a» minúscula*, (o sea, aproximadamente un objeto parcial de deseo o, también, un objeto de la pulsión). Si mirar es un deseo del espectador, éste quedará atrapado en un juego intersubjetivo complejo, que entraña, por una parte, el dispositivo espectatorial, en cuanto máquina habilitadora y censuradora a la vez; por otra parte las miradas intercambiadas en el interior de la diégesis, en el juego de las cuales puede el espectador quedar atrapado imaginariamente; y, finalmente, las miradas dirigidas desde la pantalla hacia la sala (siempre imaginariamente). Todos estos puntos han dado lugar a múltiples estudios: el juego de las miradas en la imagen es el centro, en especial, de célebres análisis de películas como el de un fragmento de *La diligencia* por Nick Browne, o la de un fragmento de *El sueño eterno* por Raymond Bellour; la mirada de la pantalla al espectador es objeto del concepto de sutura elaborado en 1970 por Jean-Pierre Oudart y, más recientemente, de un análisis más general de Marc Vernet, que ve en ella una de esas «figuras de la ausencia» que traspasan el discurso fílmico dejando aflorar en él lo irrepresentable.

III.3.3. Diferencia sexual y escoptofilia

Se han explorado así dos grandes direcciones de estudio de la mirada mediante el enfoque psicoanalítico, a propósito sobre todo del cine y de la fotografía:

— el estudio de las miradas representadas en la imagen y de la manera en que implican la del espectador;

— el estudio de la mirada del espectador, como satisfacción parcial de su *voyeurismo* fundamental.

Sobre estos dos puntos, los estudios centrados en la diferencia sexual (y surgidos en gran medida del feminismo) han aportado una contribución muy importante, poniendo el acento en fenómenos como la disimetría entre personajes masculinos dotados del poder de mirar y personajes femeninos hechos para ser mirados, o como la diferencia esencial, en el juego de la mirada espectatorial, entre un sujeto masculino «voyeur» por estructura y un sujeto femenino dividido entre «voyeurismo» y situación-de-ser-visto («*to-be-looked-at-ness*», según la expresión forjada por Laura MULVEY en su brillante artículo de 1975) o, para seguir con los términos del mismo artículo, entre la mujer como imagen y el hombre como portador de la mirada, incluso en el sentido en que, por delegación, es el portador de la mirada del espectador, neutralizando el peligro potencial que encierra la imagen de la mujer, como espectáculo tendente a congelar el flujo de la acción para provocar la contemplación erótica. Para Mulvey, en una película narrativa clásica, resulta de ello una contradicción fundamental entre el juego sin restricción de la escoptofilia (perversión ligada a la exacerbación de la pulsión escópica) y el juego de las identificaciones. En términos psicoanalíticos, la mujer significa la ausencia de pene, la castración: su figura amenaza, pues, siempre, con hacer surgir la angustia; de ahí las escapatorias adoptadas a menudo por el film clásico, reescenificando de nuevo el trauma primitivo (bajo forma sádica, por ejemplo, en el cine negro) o convirtiendo en fetiche la imagen de la mujer (lo que viene a ser como repudiar la castración que ella representa).

La crítica de inspiración feminista ha recogido con frecuencia estas tesis en los países de lengua inglesa, sea a propósito del cine, sea incluso a propósito de la representación en general. Citemos aquí solamente, de un modo menos rigurosamente psicoanalítico, pero que comparte los mismos presupuestos feministas, el libro de John Berger *Ways of Seeing*, que es una crítica radical de la imaginería dominante de la mujer en la cultura occidental (especialmente en la pintura y en la fotografía publicitaria), y de la explotación del cuerpo de la mujer como objeto del «voyeurismo» masculino.

III.3.4. El goce de la imagen

Si la imagen está hecha para ser mirada, para satisfacer (parcialmente) la pulsión escópica, debe dar lugar a un placer de tipo particular. A esta observación es a la que ha respondido un texto importante, *La cámara lúcida*, de Roland BARTHES (1980), teorizando la relación del espectador con la imagen fotográfica.

Barthes opone dos maneras de aprehender una (misma) fotografía, lo que llama foto del fotógrafo y foto del espectador. La primera utiliza la información contenida en la foto, signos objetivos, un campo codificado intencionalmente, dependiendo el conjunto de lo que llama el *studium*; la segunda utiliza el azar, las asociaciones subjetivas, y descubre en la foto un objeto parcial de deseo, no codificado, no intencional, el **punctum**.

No es ciertamente casual que sea a propósito de la imagen cinematográfica que Barthes efectúa este importante desplazamiento teórico (a partir de sus posiciones más semiológicas de los años sesenta, por ejemplo en el artículo «Rhétorique de l'image»). Como hemos visto, la imagen fotográfica, en cuanto huella de lo real, suscita fenómenos de credibilidad inéditos hasta su invención. Pero Barthes va más lejos: no sólo *creemos* en la foto, en la realidad de lo que representa la foto, sino que esta última produce una verdadera revelación sobre el objeto representado. La «foto del fotógrafo» implica una escenificación significativa, que debe descodificar el espectador, según el modo cognitivo; pero la «foto del espectador» añade a esta primera relación una relación plenamente subjetiva, en la que cada espectador se recluirá de manera singular, apropiándose de ciertos elementos de la foto, que serán, para él, como pequeños fragmentos sueltos de lo real. La foto satisface así particularmente la pulsión escópica, puesto que hace ver (una realidad escenificada) pero también mirar (algo fotográfico en estado puro, que provoca al espectador —el *punctum*, dice Barthes, es también *lo que me pincha*— y lo incita a gozar de la foto). Barthes mismo analiza varias fotos, algunas célebres, en su libro, designando cada vez el lugar del *punctum desde su punto de vista*. Es fácil verificar que este lugar no es ni objetivable, ni universalizable, que sigue siendo algo propio del autor y que, si el *punctum* existe en una fotografía (no ha de existir necesariamente), es propio de *tal* sujeto espectador.

Esta teoría, discutible por naturaleza puesto que parte de una experiencia subjetiva, sigue siendo interesante aunque no comparta uno las descripciones de fotografías propuestas por Barthes, aunque los *puntos* que él designa no siempre convenzan e, incluso si, de modo más general, sigue uno siendo escéptico ante una distinción fundada en el espinoso criterio de la intencionalidad de la obra. En efecto, esa distinción separa útilmente, por sus mismos excesos, el acto del fotógrafo del acto del espectador, no sin mostrar de paso que, en el caso de la imagen fotográfica, no hay lo espectatorial puro, puesto que el espectador se define siempre en ella por referencia a lo «creatorial», al acto de producción y al dispositivo en el que éste se produce.

III.3.5. La imagen como fetiche

Sin que su trabajo se presente explícitamente como una prolongación del de Barthes, esta idea de una cualidad particular de la fotografía, que implica efectos subjetivos singulares, es la que recoge Christian METZ (1989) para demostrar que la foto tiene que ver con el *fetichismo*.

En la teoría freudiana, el fetichismo es una perversión que resulta de que, al descubrir de modo traumático la ausencia del falo en la madre, el niño se niega a renunciar a creer en la existencia de ese falo y pone «en su lugar» un sustituto, el fetiche, constituido por un objeto que ha caído bajo su mirada en el momento de la constatación de la castración femenina. Esta teoría ha sido a menudo criticada desde varios puntos de vista (en especial feminista, puesto que sólo se aplica, prácticamente, al desarrollo del sujeto masculino). Pero, como dice Metz, y cualquiera que sea el valor intrínseco del concepto en su campo primero: «Hay connivencias múltiples e intensas entre lo que se llama foto, ese trozo de papel tan fácilmente manejable y vibrante de ternura, de pasado y de supervivencias imaginarias, y las ideas freudianas de objeto parcial, de amputación, de miedo, de credibilidad minada.»

Christian Metz encuentra, en efecto, varios caracteres de la fotografía que facilitan su fetichización:

— el tamaño: incluso una foto de grandes dimensiones tiene siempre algo de «pequeño» (este punto, me parece, es el más discutible; en una exposición de fotos, éstas son a menudo muy grandes, más cercanas a cuadros que a la foto de carnet):

— la detención de la mirada que provoca, o al menos permite, y que evoca la detención de la mirada similar de la que resulta el fetiche;

— el hecho de que, socialmente, la foto tenga principalmente una función documental y, sobre todo, que sea intrínsecamente un *index* que «muestra con el dedo lo que ha sido y ya no es», más o menos como el fetiche;

— el hecho de que la foto no dispone ni del movimiento ni del sonido, y que esta doble ausencia se invierte para conferirle una «fuerza de silencio y de inmovilidad», es decir para enlazar, visible y simbólicamente, la fotografía con la muerte.

— finalmente, el hecho de que la fotografía, que no tiene un fuera de campo intenso, «rico» como el del cine, produzca sin embargo un efecto de fuera de campo singular, «no documentado, inmaterial, proyectivo, tanto más atractivo», exactamente como el *punctum* de Barthes, cuyo fuera de campo fotográfico es su «expansión metonímica». Ahora bien, mientras que el fuera de campo es un lugar del que la mirada ha sido apartada para siempre, y el espacio del campo fotográfico está «asediado por el sentimiento de su exterior, de su borde», esa relación entre campo y fuera de campo evoca esta otra relación entre el lugar, hacia el que toda mirada se ve negada, de la castración, y el lugar «justamente al lado» que es el del fetiche.

Por todos estos aspectos, la imagen fotográfica se presta ejemplarmente a la fetichización. Con mayor precisión —pues todo puede ser fetichizado, incluso una imagen— Metz demuestra que, en la empresa fotográfica misma, en general, opera siempre una conjunción entre ejercicio de la mirada y fetichización (la cual supone, recordémoslo, una *negativa* de lo real).

IV. CONCLUSIÓN: ANTROPOLOGÍA DEL ESPECTADOR

Lo que se dibuja, aunque sea en negativo, en este somero recorrido por algunos de los principales enfoques del espectador de la imagen, es, pues, una verdadera *antropología* de las imágenes: un estudio de la imagen en su relación con *el hombre en general*. Así que, más que llegar realmente a una conclusión (lo que resultaría difícil dada la dispersión y heterogeneidad de las teorías convocadas aquí), cerraremos este capítulo mencionando que esta empresa antropológica ha empezado ya y citando a sus representantes más eminentes, Sol Worth y John Adair. En su trabajo más importante, el libro *Through Navajo Eyes*, éstos exponen la larga encuesta «de campo» que los llevó a investigar, en compañía de indios navajos —y con una preocupación por la honradez y el respeto al prójimo absolutamente notable— la universalidad de la relación con la imagen tal como ha sido tan abundante y diversamente estudiada en los sujetos occidentales o europeizados. He aquí las grandes líneas de su investigación:

Seis navajos de entre 17 a 25 años, y un séptimo de más edad (55 años) y monolingüe (habitantes los siete de una reserva india en Arizona), fueron observados por Worth y Adair en el curso de un largo período de familiarización mutua y aceptaron hacer el papel de sujetos en la encuesta. Los dos antropólogos les dieron únicamente las indicaciones técnicas que les permitieran servirse de una cámara y de una encoladora de 16 mm y les confiaron este material con, únicamente, esta consigna: «Haced películas sobre lo que queráis».

La interpretación de los resultados se centró esencialmente en el lenguaje cinematográfico utilizado por los navajos en sus películas, en virtud de una referencia a la famosa hipótesis de Whorf, según la cual los diferentes desgloses semánticos y sintácticos operados por las lenguas naturales reflejan diferentes desgloses conceptuales a propósito del mundo natural. Dicho de otro modo, Worth y Adair supusieron que la manera espontánea que los navajos tuvieron de rodar es susceptible de decir algo sobre las representaciones del mundo propias de su cultura (algo más de lo que ya dice su lenguaje).

Analizaron así, por una parte, los contenidos de las películas (en particular sus aspectos simbólicos, o bien míticos) y, por otra parte, su forma. El análisis formal es conducido con referencia a un modelo, elaborado anteriormente por Worth en sus trabajos semiológicos, de la «estructura de desarrollo de la organización fílmica», que se distingue del análisis fílmico en la mayor parte de sus demás variantes al tener en cuenta el proceso de fabricación de la película.[5] Las cuestiones planteadas eran, entre otras, éstas: ¿qué cademas se utilizan en el montaje y cuáles se desechan? ¿Dónde se cortan los cademas para transformarlos en edemas? ¿Qué edemas sirven para calificar o para modificar otros edemas? Globalmente, ¿hay reglas estructurales comunes a todas las películas producidas por los navajos?

Las conclusiones de Worth y Adair siguen siendo prudentes y uno sólo puede ser respetuoso ante su deseo de no sobreinterpretar. Uno de los puntos centrales que ponen de relieve es la importancia, en la cultura navaja, de los conceptos ligados al movimiento físico (sobre todo al movimiento circular), y a la noción misma de movimiento, traducida en sus películas de diversas formas. Imposible ir más lejos en el detalle sin extenderse demasiado, pero lo que ha mostrado esta experiencia es que, si existe una base universal, muy amplia, en la relación con la imagen móvil, es en el nivel de los simbolismos más fuertemente anclados en una cultura, los menos conscientes, pues, donde se producirán las diferencias en la apropiación de esta imagen, diferencias que se traducen en la estructuración profunda de la imagen, más que en sus contenidos.

---

[5] En particular, Worth define, como dos entidades semiológicamente diferentes, el plano «en la cámara», en el rodaje (lo que llama un *cadema*, y el plano «en la película», después del montaje (que él llama *edema*).

Estos resultados, cualquiera que sea la lectura que de ellos se opere, corroboran, pues, esta idea fundamental: la imagen es siempre modelada por estructuras profundas, ligadas al ejercicio de un lenguaje, así como a la pertenencia a una organización simbólica (a una cultura, a una sociedad); pero la imagen es también un medio de comunicación y de representación del mundo que tiene su lugar en todas las sociedades humanas.

La imagen es universal, pero siempre particularizada.

V. BIBLIOGRAFÍA

V.1. La imagen y su espectador

Andrew (Dudley) (comp.), «*Cinema and cognitive psychology*», Iris, n. 9, 1989; *La Pensée visuelle* (1969), tr. fr. Flammarion, 1976; *Vers une psychologie de l'art* (1966), tr. fr. Seghers, 1973; *The Power of the Center*, University of California Press, 1981.

Casetti (Francesco), *D'un regard l'autre* (1986), tr. fr., Lyon, Presses universitaires de Lyon, 1990.

Colin (Michel), *Langue, film, discours,* Klincksieck, 1985: «Dossier Michel Colin», en *Iris*, n. 9 (1989), 131-176.

Eisenstein (S.M.), *Le Montage des attractions au cinéma* (1924), tr. fr., *Au-delà des étoiles*, U.G.E., 10/18, 1974, 127-144; *Discours au congrès des travailleurs du cinéma* (1935), tr. fr. *Le Film: sa forme/son sens*, Christian Bourgois, 1976, 132-177; *La indifférente Nature* (1938-1945), tr. fr. U.G.E., 10/18, 2 vol., 1976, 1978.

Freud (Sigmund), *Un souvenir d'enfance de Léonard de Vinci*, tr. fr. Gallimard, 1927 (reed., colección «Idées»).

Gombrich (Ernst H.), *L'Art et l'illusion* (1959), tr. fr. Gallimard, 1971 (trad. cast.: *Arte e ilusión*, Barcelona, Gustavo Gili, 1982); «La découverte du visuel par le moyen de l'art» (1965), tr. fr. en *L'Ecologie des images,* Flammarion, 1983, 81-114; «The Mask and the Face», (1970) en *The Image and the Eye*, Oxford, Phaidon, 1982, 105-106 (trad. cast.: *La imagen y el ojo*, Madrid, Alianza, 1987).

Guillaume (Paul), *La Psychologie de la forme* (sin fecha, ¿1937?), reed. Flammarion, col. «Champs», 1979.

Kennedy (John M.), *A Psychology of picture perception*, San Francisco-Washington-Londres, Jossey-Bass, 1974.

V.2. La ilusión representativa

Arnheim (Rudolf), *Films als Kunst* (1932), reed., Francfort, Fischer Taschenbücher, 1979 (trad. cast.: *El cine como arte*, Barcelona, Paidós, 1986).

Bazin (André), «Ontologie de l'image photographique» (1945), en *Qu'estce que le cinéma?*, edición definitiva, Cerf, 1975, 9-17 (trad. cast.: *¿Qué es el cine?*, Madrid, Rialp, 1991).

Bellour (Raymond), «D'entre les corps», en *L'Entre-image*, La Différence, 1990.

Bordwell (David), *Narration in the Fiction Film*, Univ. of Wisconsin Press, 1985.

Charpy (Jean-Pierre), *L'Objet pictural de Matisse à Duchamp*, C.N.R.S., 1976.

Comolli (Jean-Louis), «Technique et idéologie», en *Cahiers du cinéma*, n. 229 a 240 (1971-1972).

Deregowski (Jan B.), *Illusions, patterns and pictures: a cross-cultural perspective*, Londres-Nueva York, Academic Press, 1980.

Francastel (Pierre), *L'Image, la vision et l'imaginaire*, Denoël-Gonthier, 1983.

Gombrich (E. H.), *L'Art et l'illusion*, op. cit. (trad. cast.: *Arte e ilusión*, op. cit.).

Goodman (Nelson), *Languages of art*, Indianapolis, Hackett, 2.ª edición revisada, 1976 (trad. cast.: *Los lenguajes del arte*, Barcelona, Seix Barral, 1974).

Gregory (R. L.) y Gombrich (E. H.) (comps.), *Illusion in nature and art*, Nueva York, Charles Scribner's Sons, 1973.

Hauser (Arnold), *The social history of art* (1938), trad. ingl., 2 vols., Nueva York, Alfred A. Knopf, 1951.

Hildebrand (Adolf), *The problem of form in painting and sculpture* (1983), trad. ingl., Nueva York, Stechert, 1907.

Lacan (Jacques), Seminario XI. *Les Quatre Concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Le Seuil, 1973 (trad. cast.: *El seminario, libro 11. Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Buenos Aires. Paidós, 1987).

Laffay (Albert), *Logique du cinéma*, Masson, 1964.

Metz (Christian), «A propos de l'impression de réalité au cinéma», en *Cahiers du cinéma*, n. 166-167, 1965, 75-82; *Le Signifiant imaginaire*, 10/18, 1977 (trad. cast.: *Psicoanálisis y cine. El significante imaginario*, Barcelona, Gustavo Gili, 1979).

Michotte (André), «Le caractère de "réalité" des projections cinématographiques», en *Revue internationale de filmologie*, n. 3-4 (1948), 249-261.

Mitry (Jean), «Temps, espace et réel perçu», en *Esthétique et psychologie du cinéma*, vol. 2, Editions Universitaires, 1965, 179-278 (trad. cast.: *Estética y psicología del cine*, Madrid, Siglo XXI, 1986).

Oudart (Jean-Pierre), «L'Effet de réel», en *Cahiers du cinéma*, n. 228 (1971), 19-28.

Piaget (Jean), *Mes idées* (1973), Denoël-Gonthier, 1977.

Pirenne (Maurice), *Optics, painting & photography*, Cambridge University Press, 1970.

Schaeffer (Jean-Marie), *L'Image précaire*, Le Seuil, 1987.

Vernet (Marc), *Figures de l'absence*, Ed. de l'Etoile, 1988.

Wallon (Henri), «L'acte perceptif et le cinéma», en *Revue internationale de filmologie*, n. 13 (1953).

V.3. *El espectador como sujeto deseante*

Barthes (Roland), *La Chambre claire*, Cahiers du cinéma-Gallimard, 1980 (trad. cast.: *La cámara lúcida*, Barcelona, Paidós, 1990).

Baudry (Jean Louis), *L'Effet-cinéma*, Albatros, 1978.

Bellour (Raymond), *L'Analyse du film*, Albatros, 1978.

Berger (John), *Ways of seeing*, Londres, BBC/Penguin, 1972 (trad. cast.: *Modos de ver*, Barcelona, Gustavo Gili, 1980).

Block (Ned) (comp.), *Imagery*, Cambridge, Ms.-Londres, M.I.T. Press, 1981.

Denis (Michel), *Les Images mentales*, P.U.F., 1979 (trad. cast.: *Las imágenes mentales*, Madrid, Siglo XXI, 1989).

Dhote (Alain) (comp.), «Cinéma et psychanalyse», *CinémAction*, n. 50, Corlet, 1989.

Ehrenzweig (Anton), *L'Ordre caché de l'art* (1967), trad. fr., Gallimard, 1974.

Freud (Sigmund), *Un souvenir d'enfance de Léonard de Vinci*, op. cit.; «Le Moïse de Michel-Ange» (1914), trad. fr. *Essais de psychanalyse appliquée*, Gallimard, 1933.

Kosslyn (Stephen M.), *Ghosts in the mind's Machine*, Nueva York-Londres, Norton, 1983.

Metz (Christian), *Le Signifiant imaginaire*, U.G.E., 10/18, 1977 (trad. cast.: *Psicoanálisis y cine. El significante imaginario*, Barcelona, Gustavo Gili, 1979); «L'image comme objet: cinéma, photo, fétiche», en Dhote, 1989, op. cit., 168-175.

Mulvey (Laura), «Visual Pleasure and narrative cinema», en *Screen*, vol. 16, n. 3 (1975), 6-18.

Oudart (Jean Pierre), «La Suture», en *Cahiers du cinéma*, n. 211-212 (1969).

Pfister (Oskar), *Expressionism in art. Its psychological and biological basis*, trad. ingl., Londres, Kegan Paul, Trench, Trubner & Co., 1922.

Vanoye (Francis), «L'émotion: esquisse d'une réflexion», en Dhote, op. cit., 183-191.

Vernet (Marc), *Figures de l'absence*, op. cit.

Worringer (Wilhelm), *Abstraction et Einfühlung* (1913), trad. fr., Klincksieck, 1978.

V.4. *Antropología del espectador*

Worth (Sol) y Adair (John), *Through Navajo eyes*, Indiana University Press, 1972.

3. El papel del dispositivo

Las determinaciones fisiológicas y psicológicas, tal como acabamos de exponerlas, de la relación del espectador con la imagen, no bastan, evidentemente, para describir completamente esta relación. Esta se encuadra, además, en un conjunto de determinaciones que engloban e influyen en toda relación individual con las imágenes. Entre estas determinaciones sociales figuran, en especial, los medios y técnicas de producción de las imágenes, su modo de circulación y, eventualmente, de reproducción, los lugares en los que ellas son accesibles, los soportes que sirven para difundirlas. El conjunto de estos datos, materiales y organizacionales, es lo que entendemos por **dispositivo**. Recuperando así, pero desplazándolo de entrada, el sentido conferido a este término por importantes estudios de principios de los años setenta a propósito del cine, sobre los cuales volveremos al final del capítulo.

I. LA DIMENSIÓN ESPACIAL DEL DISPOSITIVO

I.1. Espacio plástico, espacio espectatorial

Ya hemos insistido, en los capítulos precedentes, en que mirar una imagen es entrar en contacto, desde el interior de un espacio real que es el de nuestro universo cotidiano, con un espacio de naturaleza fundamentalmente diferente, el de la superficie de la imagen. La primera función del dispositivo es la de proponer soluciones concretas a la gestión de ese contacto *contra natura* entre el espacio del espectador y el espacio de la imagen, que calificaremos como espacio **plástico** (justificaremos este término en el capítulo 5,I.2).

Los elementos propiamente plásticos de la imagen (representativa o no) son los que la caracterizan en cuanto conjunto de formas visuales, y los que permiten constituir esas formas:

— la *superficie* de la imagen y su organización, lo que se llama tradicionalmente su composición, es decir, las relaciones geométricas más o menos regulares entre las diferentes partes de esta superficie;

— la gama de los *valores*, ligada a la mayor o menor luminosidad de cada zona de la imagen, y el contraste global que hace nacer esta gama;

— la gama de los *colores* y sus relaciones de contraste;

— los elementos *gráficos* simples, especialmente importantes en toda imagen «abstracta»;

— la *materia* de la imagen misma, en cuanto que da lugar a la percepción, por ejemplo en la forma de la «pincelada» en pintura, o del grano de la película fotográfica, etc.

Estos elementos son los que hacen la imagen; con ellos ha de habérselas el espectador en primer lugar.

I.1.1. Espacio concreto, espacio abstracto

Ese es, pues, el primer dato de todo dispositivo de imágenes: se trata de regular la distancia psíquica entre un sujeto espectador y una imagen organizada por el juego de los valores plásticos, teniendo en cuenta el hecho fundamental de que uno y otra no están situados en el mismo espacio; que hay, para emplear la expresión de André Michotte a propósito del cine, una *segregación de los espacios* respectivamente plástico y espectatorial.

Ya hemos considerado esta relación y la hemos descrito según uno de sus aspectos más importantes, el de la percepción en la imagen por parte del espectador de un espacio representado (es decir, de un espacio tridimensional ficticio, imaginario, pero referible al espacio real por ciertos indicios de analogía). Podemos ahora añadir un eslabón a esta relación: en la imagen, el espectador, en efecto, no percibe solamente el espacio representado, percibe también, *en cuanto tal*, el espacio plástico que es la imagen. Hasta cierto punto es lo que expresaba la noción de «doble realidad» introducida en el capítulo primero, pero sólo hasta cierto punto, puesto que esta noción dice que, *en la percepción del espacio representado*, cuenta también la percepción de la superficie. Ahora bien, se trata de añadir ahora que, espacio representado o no, el espectador ha de habérselas también con el espacio plástico. Para comprender mejor los aspectos espaciales del dispositivo que vamos a describir a continuación (y especialmente el marco), habría, pues, que completar el capítulo sobre el espectador con un aspecto suplementario que diese cuenta de esta capacidad, del sujeto que mira, de entrar en relación directamente con un espacio plástico. Es lo que ha intentado hacer, a lo largo de varias obras, el sociólogo e historiador del arte Pierre Francastel.

Francastel ha analizado extensamente, en la relación con la imagen, lo que se deriva de la construcción activa de un espacio imaginario, y no insistiremos en ello. Su originalidad consiste en haber acentuado igualmente el otro aspecto, el de la construcción de un espacio material, «concreto», en relación directa con los valores plásticos de la imagen. Para él, el espacio imaginario se apoya en una concepción abstracta del espacio que es la del adulto occidental normal. Existen, en cambio, otras relaciones con el espacio, antes incluso del encuentro con las imágenes, relaciones basadas en una concepción menos abstracta, menos rígidamente estructurada por la geometría perspectivista, y a propósito de las cuales utiliza Francastel la palabra *topología*. A decir verdad, la topología no es otra cosa, en matemáticas, que el estudio de las relaciones espaciales e incluye, entre otras, la cuestión de la perspectiva, pero Francastel toma la palabra en la acepción especializada que le habían dado, en los años cuarenta, algunos psicólogos como Henri Wallon, a propósito de la aprehensión del espacio por parte del niño. Se trataba, para Wallon, de insistir en que el niño aprende a conocer el espacio progresivamente y que, antes de tener de él una visión global, «perspectivizable», lo conoce en la forma de relaciones de vecindad cercana, utilizando relaciones como «al lado de», «alrededor de», «dentro de», con preferencia sobre las nociones de «cercano», «lejano», «delante», «detrás», etc. Para Francastel, estas relaciones primarias con el espacio concreto que nos rodea no desaparecerían nunca del todo, no se borrarían totalmente por la adquisición ulterior de un sentido del espacio más global y más abstracto. En particular, en nuestra relación con la imagen (artística, pictórica o fílmica, por ejemplo), resurgiría esta experiencia primordial del espacio ligada a nuestro cuerpo y, al *espacio social* de la organización perspectivista se añadiría, de manera a veces contradictoria, el *espacio genético* de la organización «topológica».

I.1.2. Modos de visión

Esta tesis de Francastel, que hace coexistir en el espectador dos modos distintos, parcialmente opuestos, de apercepción del espacio, no es única. Coincide, de manera sintomática, con otra tesis célebre, emitida por el historiador de arte alemán Heinrich WÖLFFLIN, en sus *Principios fundamentales de la historia del arte* (1915), según la cual el arte (sobreentendido, por supuesto, el arte occidental) habría evolucionado en función de modos de visión que van de lo «táctil» a lo «visual».

Se reconoce, en este paradigma de lo táctil y de lo visual, la intuición de Hildebrand de la que ya hemos hablado (véase capítulo 2, II.3.1), pero, más rígidamente que sus contemporáneos Worringer o Riegl, Wölfflin hace de ella un principio explicativo de la historia del arte. Para él, el modo táctil es también un modo plástico, ligado a la sensación de los objetos en una visión próxima, y organiza el campo visual según una jerarquía que no está muy lejos de la «topología» francasteliana. Por el contrario, el modo visual es el modo propiamente pictórico, ligado a una visión lejana y subjetiva, visión del espacio y de la luz, unificada, que organiza la relación global entre el todo y las partes de un modo geométrico.

Esta idea ha seducido, por su apariencia explicativa relativamente elegante, a muchos críticos e historiadores de arte. El gran crítico español Ortega y Gasset, en especial, se adhirió estrictamente al modelo propuesto por Wölfflin y propuso leer según este esquema la evolución del arte representativo, desde Giotto, centrado en la representación de las cosas, hasta Velázquez, quien, distanciándose de algún modo en relación con el lienzo, llegaría a representar el espacio; después vendrían los impresionistas, en los que el distanciamiento visual llegaría a su colmo, desembocando en la representación de la sensación luminosa, y, finalmente, los movimientos pictóricos de principios del siglo XX, expresionismo o cubismo, en los cuales un distanciamiento aún mayor lleva a representar ideas (y, paradójicamente, a recobrar con ello los valores táctiles, rizando así el rizo de la historia del arte).

Aproximadamente en la misma época (principio de los años cuarenta), Eisenstein recogió también esta tesis, especialmente en su artículo «Rodin et Rilke. Le problème de l'espace, dans les arts représentatifs», en el que propone una variante de la misma tesis, viendo no sólo la historia del arte, sino la historia de toda relación con el espacio, como un paso de lo *cóncavo* a lo *convexo*, del interior al exterior (de lo táctil a lo visual), de una situación psicológica «en hueco», a una aprehensión de lo «pleno».

Es difícil compartir absolutamente esta tesis en cuanto que pretende dar un principio *explicativo*, aunque sólo fuese por la confianza demasiado absoluta que concede a la metáfora de los dos modos de visión próxima y lejana, referidos además a un sujeto vidente que, en el fondo, escaparía a toda historicidad. No obstante, la coincidencia de esta importante intuición con las de Francastel señala eficazmente la existencia del problema, recordando que nuestra relación con la imagen no es solamente aquella a la que nos ha acostumbrado masivamente el predominio, desde hace más de un siglo, de las imágenes fotográficas, sino que se basa igualmente en la acumulación de experiencias anteriores, las de la infancia, también las de la «infancia del arte», que sub-vienen a través de la visión fotográfica.

I.1.3. El tamaño de la imagen

La imagen, hora es ya de repetirlo, es también y ante todo un objeto del mundo, dotado como los demás de características físicas que lo hacen perceptible. Entre estas características, una es especialmente importante en términos de dispositivo: el *tamaño* de la imagen.

El juicio final de Miguel Angel, la *Gioconda*, un daguerrotipo, un fotograma de película, pueden hoy figurar juntos, en forma de reproducciones de idéntico tamaño, en un libro ilustrado. Pues bien, el fresco de Miguel Angel ocupa un muro entero de la capilla Sixtina; el cuadro de Leonardo mide alrededor de un metro; y un daguerrotipo, menos de diez centímetros (en cuanto al fotograma, en la película mide unos dos centímetros; proyectado, su altura puede llegar a varios metros). Nuestras principales fuentes de imágenes, el libro, la diapositiva, la pantalla de televisión, neutralizan totalmente la gama de las dimensiones de las imágenes, habituándonos indebidamente a la idea de que todas las imágenes tienen una dimensión media, e implicándonos con ellas en una relación espacial fundada también en distancias medias.

Es, pues, esencial adquirir conciencia de que toda imagen ha sido producida para situarse en un entorno que determina su visión. Los frescos de Masaccio y Masolino en la capilla Brancacci de Florencia, no sólo son mucho más grandes que las reproducciones que se dan de ellos, sino que, pintados unos por encima de los otros en los muros de una capilla relativamente estrecha, dan *in situ*, a quien no los conociese más que por los libros de historia del arte, una impresión de acumulación, de amontonamiento que, entre otras razones, disminuye fuertemente su poder de ilusión en beneficio de una especie de *lectura* argumentada. No fue una de las menores novedades del Renacimiento la de producir obras separables de los muros, *cuadros*, generalmente mucho más pequeños que los frescos de las iglesias. La relación del espectador con el cuadro, no es sólo más íntima, se hace también más puramente visual; es curioso que, cuando en el siglo XVII o en el XVIII, se produzcan de nuevo frescos en muros o techos, estarán influidos por la ideología del cuadro e intentarán copiar esta relación visual, como se ve en la bóveda de San Ignacio (véase capítulo 2, II.1.4) o en los muros y en los techos de los palacios venecianos decorados por Tiépolo.

El tamaño de la imagen está, pues, entre los elementos fundamentales que determinan y precisan la relación que el espectador va a poder establecer entre su propio espacio y el espacio plástico de la imagen. Más ampliamente, la relación *espacial* del espectador con la imagen es fundamental: en todas las épocas, los artistas han sido conscientes, por ejemplo, de la fuerza que podía adquirir una imagen de gran tamaño presentada de cerca, que obliga al espectador, no sólo a ver su superficie, sino a quedar como dominado, o incluso aplastado por ella. Este dato espacial está hoy en el corazón mismo de muchos trabajos, en especial instalaciones. En la exposición *Passages de l'image*, celebrada en 1990 en el centro Pompidou, la pieza de Thierry Kuntzel conjuga una imagen gigantesca y una imagen minúscula, fija una, animada la otra; además, la imagen de pequeño tamaño está en primerísimo plano, mientras que la de gran tamaño está en un plano general, y la combinación de estos diversos parámetros produce un efecto deliberado de perturbación de las referencias espaciales del espectador. Inversamente, el pequeño tamaño de ciertas imágenes —masivamente, el de la imagen fotográfica en general— es lo que permite entablar con la imagen una relación de proximidad, de posesión, o incluso de fetichización (véase capítulo 2, III.3.5)

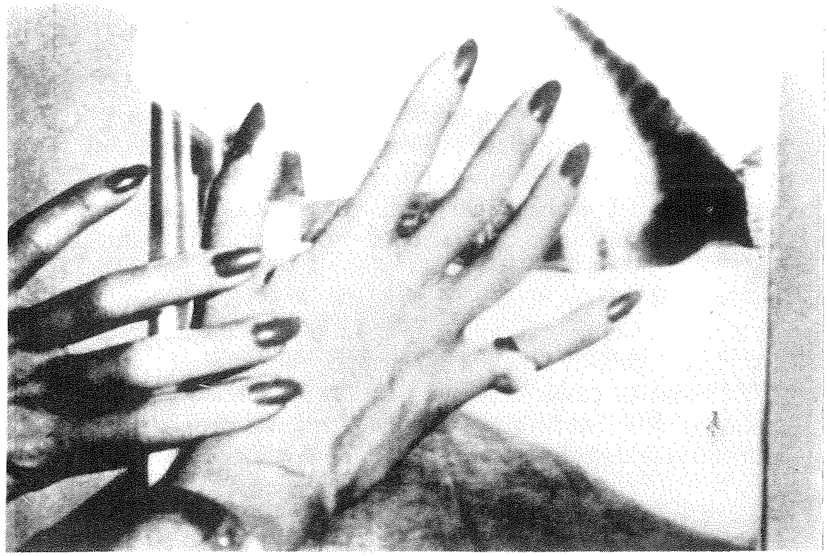
I.1.4. El ejemplo del primer plano

Al tamaño de la imagen proyectada, como se sabe, debió su éxito el cinematógrafo de los hermanos Lumière (suplantó en especial al kinetoscopio de Edison, que sólo mostraba una imagen de pequeño tamaño). Pero este tamaño de las imágenes, percibido como adecuado para la representación de escenas de bastante amplitud al aire libre, se hizo muy perturbador cuando empezaron a mostrarse, en el cine, cuerpos humanos vistos de cerca, y después muy de cerca. Los primeros planos que encuadraban el busto, o incluso la cabeza, produjeron durante bastante tiempo una reacción de rechazo, ligada no sólo al irrealismo de estas *ampliaciones* sino a un carácter fácilmente percibido como monstruoso. Se habló de «cabezudos», de *dumb giants* («gigantes mudos»), se reprochó a los cineastas que «ignorasen que una cabeza no podía moverse sola, sin ayuda del cuerpo y de las piernas»; aquello pareció, en pocas palabras, *contra natura*. Ahora bien, poco tiempo después, en los años veinte, Jean Epstein podía decir del **primer plano** que era *el alma del cine*.

El cine ha transformado así en efecto estético específico lo que, en su origen, no era sino una particularidad algo excéntrica del dispositivo cinematográfico. El primer plano es una demostración constantemente renovada del poder de este dispositivo:

— produce efectos de «gulliverización» o de «liliputización» (según la expresión de Philippe Dubois), al jugar con el tamaño relativo de la imagen y el del objeto representado; en el cine primitivo, se suponía que el primer plano representaba un objeto visto con lupa, o a través de un telescopio astronómico, etc. Pero los grandes cineastas del mudo supieron advertir y utilizar lo ex-

El primer plano en el cine



traño de la ampliación, haciendo del teléfono una especie de monumento (Epstein), o de una cucaracha un monstruo mayor que un elefante (Eisenstein);

— transforma el sentido de la distancia, conduciendo al espectador a una proximidad psíquica, a una «intimidad» (Epstein) extremas, como en la serie de primeros planos del rostro de Falconetti en la *Jeanne d'Arc* de Dreyer. Esta intimidad puede a veces parecer excesiva, como en el famoso corto de Williamson *A Big Swallow*, en el que el personaje filmado en primer plano abre la boca y, acercándose más, acaba por tragarse la cámara:

— materializa casi literalmente la metáfora del *tacto visual*, acentuando a la vez, y contradictoriamente, la superficie de la imagen (porque el grano es en ella más perceptible) y el volumen imaginario del objeto filmado (que está como extraído del espacio ambiente, cuya profundidad queda abolida).

El primer plano fue así muy pronto uno de los objetos teóricos más constantes de toda reflexión sobre el cine. Epstein, ya citado, pero también Eisenstein y Bela Balázs, hicieron de él una de sus principales armas teóricas y reconocieron en él una de las mayores bazas del cine, si éste no quería limitarse a la reproducción anodina de la realidad. En este sentido de la expresividad, la teoría del primer plano ha sido prolongada, más recientemente, por Pascal Bonitzer y por Philippe Dubois. Para Bonitzer, el primer plano es un *suplemento* «del drama, de la escena fílmica cuya primitiva integridad corta», y que «subraya la discontinuidad del espacio fílmico y arrastra la visión, la imagen, hacia un movimiento sustitutivo de la escritura». El primer plano es, pues, en esta concepción del cine, una especie de figura epónima de la heterogeneidad del texto fílmico, que «arruina» la concepción lineal del montaje, en beneficio de una concepción del plano como fragmento, inspirada en concepciones eisensteinianas. Dubois, por su parte, insiste sobre los efectos *pulsionales* producidos por el primer plano: efecto de focalización, efecto de vértigo («el guijarro que se entreabre y se convierte en un precipicio»), efecto-Medusa, que fascina y repele a un tiempo.

En todos los casos, el primer plano se ve como la imagen por excelencia que engendra una distancia psíquica propia del cine, hecha de proximidad, de estupefacción, de irreductible alejamiento.

I.2. El marco

Si la imagen es un objeto, si tiene por ello unas dimensiones, un tamaño, igualmente no es ilimitada. La inmensa mayoría de las imágenes se presenta en forma de objetos aislables perceptivamente, si no siempre materialmente, y este carácter limitado, muchas veces separable, o incluso movilizable, de la imagen es también uno de los rasgos esenciales que definen el dispositivo. Ninguna noción ha encarnado mejor estos caracteres que la de **marco**.

I.2.1. Marco concreto, marco abstracto

Toda imagen tiene un soporte material, toda imagen, como hemos dicho, es también un objeto. El marco es ante todo el *borde* de este objeto, su frontera material, tangible. Muy a menudo, este borde está reforzado por la incorporación, al objeto-imagen, de otro objeto que es su encuadre, lo que llamaremos un **marco-objeto**. Los cuadros expuestos en los museos están casi obligatoriamente provistos de ese marco-objeto, a menudo adornado, esculpido, dorado quizá, pero la fotografía-recuerdo colocada sobre una cómoda o en la repisa de una chimenea, el «póster» fijado

en una habitación de adolescente, como la imagen proyectada en un cine e incluso la imagen televisiva, tienen también su marco-objeto, aunque, desde luego, la importancia que adquiere en estos diferentes casos está lejos de ser la misma, en especial a medida que varía el material del enmarque, pero también su grosor, su anchura, incluso su forma (el marco-objeto de la imagen televisiva estaba más presente en los primeros televisores, cuya ventana ovalada saltaba a la vista y, en cierto modo, ahogaba la imagen, mientras que el televisor de esquinas cuadradas y pantalla plana intenta neutralizar en lo posible este marco, hacerlo olvidar).

Pero, ya lo hemos dicho, el marco es también, y más fundamentalmente, lo que manifiesta la clausura de la imagen, su carácter de no ilimitada. Es el borde de la imagen, en otro sentido, no tangible; es su límite sensible: es un **marco-límite**. El vocabulario es aquí revelador: la palabra francesa «cadre» (marco) viene del latín *cuadratum*, que significa *cuadrado* y, aunque pocos marcos sean efectivamente cuadrados, esta etimología manifiesta que el marco se concibe al principio como una forma geométrica, abstracta (la del contorno de la superficie de la imagen), antes de concebirse como un objeto. El marco-límite es lo que detiene la imagen, define su campo separándolo de lo que no es la imagen, es lo que instituye un **fuera-de-marco** (que no se debe confundir con el fuera de campo).

Marco-objeto y marco-límite van juntos la mayoría de las veces, pero es importante notar que eso no es obligatorio. Muchas obras pictóricas, singularmente en el siglo XX, nunca han sido enmarcadas; más banalmente, las fotografías de aficionado reveladas «en serie» se entregan, no sólo sin enmarque, sino sin borde. En un caso como en el otro, la imagen no tiene más que un marco-límite y no un marco-objeto. Inversamente, hay imágenes que, aunque provistas de un marco-objeto, no tienen apenas marco-límite: puede pensarse aquí en muchas pinturas chinas, presentadas en rollos verticales u horizontales: en un sentido, pues, «enmarcadas», delimitadas por un objeto que las detiene, pero sin que los límites de la zona pintada estén marcados en modo alguno y, por tanto, sin que la presencia de un marco-límite sea realmente sensible.

El marco, en sus dos especies, es lo que da forma a la imagen o, jugando apenas con las palabras, lo que le da *formato*. El formato se define por dos parámetros: el tamaño absoluto de la imagen, y el tamaño relativo de sus dimensiones principales. Existen marcos de todas las formas, hasta las más improbables, pero, con la notable excepción de una importante difusión del marco redondo en la pintura italiana clásica, los marcos eran rectangulares en su inmensa mayoría, y su formato se definió entonces por la relación de la anchura con la altura. No existen estadísticas precisas sobre los formatos predominantes en las distintas épocas, pero puede adelantarse sin riesgo que, si el cine nos ha habituado a imágenes horizontales (desde el formato estándar hasta las proporciones de 2,5), toda la fotografía de retrato del siglo XIX, recuperando así una tradición pictórica muy consagrada, adoptaba un formato vertical. En cuanto a las proporciones de la imagen, siguen siendo con mucha frecuencia cercanas a un rectángulo poco alargado (una estadística antigua afirma que una relación de 1,6 entre las dos dimensiones, no sólo es la más frecuente, sino también la que «prefiere» una mayoría de espectadores).[1]

I.2.2. Funciones del marco

El marco dorado, la «moldura» que vemos usualmente alrededor de los cuadros de nuestros museos, fue empleado sobre todo a partir del siglo XVI, pero la pintura había conocido sus equivalentes desde la pintura griega antigua; muchas pinturas murales o mosaicos de la época helenística incluyen así un enmarque pintado, a veces esculpido. Así, pues, en sus dos aspectos, en nuestra civilización, el marco existe desde hace muchísimo tiempo, y la existencia de una convención así durante más de dos milenios sólo puede explicarse si cumple unas *funciones* consideradas como realmente útiles, o incluso importantes. Potencialmente, las funciones del marco son muy numerosas:

a) Funciones visuales: el marco es lo que separa, ante todo perceptivamente, la imagen de su exterior. La incidencia de esta función perceptiva es múltiple: el marco-objeto, al aislar un trozo del campo visual, singulariza su percepción, la hace más nítida: desempeña, además, el papel de una transición visual entre el interior y el exterior de la imagen, de mediación que permite pasar no demasiado brutalmente de lo interior a lo exterior. Los pintores clásicos fueron muy sensibles a esta función de transición, en particular a la manera en que el marco dorado permitía bañar la tela en una luz suave, algo amarillenta, que se juzgaba favorable para la visión del cuadro. Marco-objeto y marco-límite, juntos, aseguran, además, una especie de aislamiento perceptivo de la imagen. Contribuyen a conferirle su doble realidad perceptiva (véase capítulo 1, III.2.1), creando en el campo visual una zona particular, que produce indicios de analogía (véase capítulo 4) al tiempo que está sometida a un «campo de fuerzas» visual, a una organización en términos plásticos que es lo que se llama tradicionalmente la *composición* de la imagen (véase I.2.3 más arriba).

b) Funciones económicas: el enmarque, en la forma en que lo conocemos, apareció aproximadamente al mismo tiempo que la concepción moderna del cuadro como objeto separable, intercambiable, que puede circular, como una mercancía, en los circuitos económicos.[2] El marco, pues, tuvo muy pronto a su cargo la misión de significar visiblemente este valor comercial del cuadro; desde este punto de vista no es casualidad que el marco mismo fuese durante mucho tiempo un objeto precioso, que exigía trabajo y utilizaba materiales nobles (entre ellos, frecuentemente, oro y, a veces, incrustaciones de piedras preciosas).

c) Funciones simbólicas: prolongando a la vez su función visual de separación, de aislamiento de la imagen, y su función económica de valorización del cuadro, el marco vale también como una especie de *índice*, que «dice» al espectador que está mirando una imagen, la cual, al estar enmarcada de cierta manera, debe ser vista de acuerdo con ciertas convenciones, y que posee eventualmente cierto valor.

Como toda función simbólica, ésta es distinta según los simbolismos en vigor. Durante mucho tiempo, el enmarque de la imagen tuvo un valor bastante unívoco, con la significación de que se trataba de una imagen *artística* y, por consiguiente, para ser mirada. Esta idea, por otra parte, no ha desaparecido del todo y puede encontrarse su debilitado eco, por ejemplo, en la multiplicación de los cuadritos montados a la inglesa en los interiores pequeño burgueses contemporáneos (o, hasta 1960, en el «enmarque» sistemático de las fotos de aficionado por medio de un pequeño borde blanco, a veces en ligero relieve). Pero aparecieron otros valores con las imágenes «nuevas»: el receptor de televisión, que enmarca la imagen televisiva (encajándola, notémoslo de paso, en la arquitectura interior de la habitación), confiere a esta imagen un *status* paticular, lo menos artístico posible (desacralizado), dependiente más bien, a la vez, de la «conversación» y del «flujo» ininterrumpido (la imagen televisiva parece dirigirse a mí personalmente y, potencialmente, nunca se detiene).

---

[1] Esta proporción está muy cerca de lo que se llama el «número áureo», véase capítulo 5, I.2.3.

[2] Notemos de paso que la palabra «economía» viene de raíces griegas que significan «regulación de la imagen». La *ikonomia* se refería, en Bizancio, al juego normal, adecuado, de las imágenes, de los *iconos*, conforme a reglas ideológicas —en este caso, religiosas— que definían allí la imagen.

d) Funciones representativas y narrativas: el índice de visión constituido por el marco, que designa un mundo aparte, cuando la imagen es representativa o incluso narrativa, se refuerza además con un notable valor *imaginario*. El marco, en efecto, aparece entonces, más o menos, como una abertura que da acceso al mundo imaginario, a la diégesis figurada por la imagen. Se reconoce aquí la célebre metáfora del marco como «ventana abierta al mundo», repetida a menudo con variantes y que se remonta al menos a León Battista Alberti, el pintor y matemático del Renacimiento que fue uno de los codificadores de la perspectiva.

Es el marco-límite, sobre todo, el aquí discutido (aparte de que algunos cuadros hayan jugado astutamente con su marco-objeto para prolongar en él, de manera ilusionista, el mundo diegético interno del cuadro): en toda la tradición representativa surgida del Renacimiento y viva aún hoy, los bordes de la imagen son, ciertamente, lo que limita la imagen, pero también lo que hace comunicar el interior de la imagen, el *campo*, con su prolongación imaginaria, el *fuera de campo* (véase capítulo 4, II.2).

e) Funciones retóricas: en muchos contextos puede, finalmente, comprenderse el marco como algo que «profiere un discurso» casi autónomo (aunque difícilmente separable a veces de los valores simbólicos). En ciertas épocas casi podría hablarse de una verdadera «retórica del marco», con figuras cristalizadas y recurrentes.

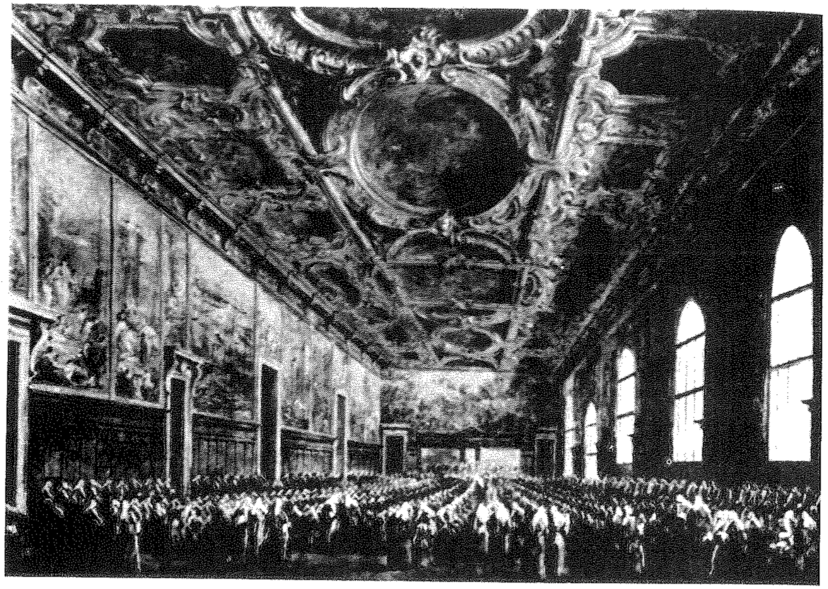
Acaso nunca ha sido tan manifiesta esta retórica como en el caso en que el pintor dota a su cuadro de un falso marco, pintado también como ilusión óptica, jugando así conscientemente con todos los valores de ese marco. Pero también puede vérsela en acción de muchos otros modos, por ejemplo en la forma de una verdadera expresividad del marco en relación con su contenido representativo. Bastará un ejemplo para hacerlo comprender: en varias películas japonesas de los años sesenta, rodadas en cinemascope (en especial de Shohei Imamura), el marco está a veces animado por un movimiento autónomo, por ejemplo, una rotación sobre su eje, o un fuerte temblor, que no están en modo alguno justificados por el contenido diegético, sino que «expresan» de esta forma directamente visible una emoción que el cineasta ha querido asociar al contenido diegético (temblor: «turbación violenta del personaje», rotación: «atmósfera extraña», etc.).

I.2.3. Centrado y descentrado

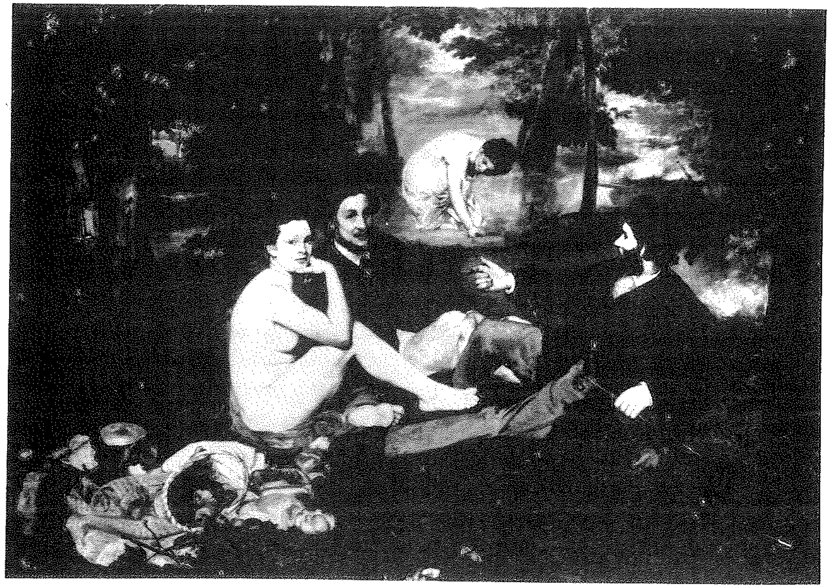
De estas funciones del marco —sus funciones económicas, simbólicas, retóricas— varias son relativamente abstractas, y utilizan muy ampliamente las convenciones «sociales» que regulan la producción y el consumo de las imágenes. En cambio, sus funciones visuales y representativas se dirigen sin rodeos a este sujeto espectador del que hemos hablado en el capítulo 2.

En su libro *El poder del centro* (1981), Rudolf Arnhein estudia desde este ángulo la relación entre un espectador concebido según el modelo de un «centro» imaginario que refiere enteramente a sí mismo el campo visual, y una imagen en la que, desde ese momento, desempeñan un papel preponderante los fenómenos de centrado. La tesis de Arnheim es interesante por el grado de generalidad que él le confiere; para él, hay en la imagen varios centros, de diversas naturalezas —centro geométrico, «centro de gravedad» visual, centros secundarios de la composición, centros diegético-narrativos— y la visión de las imágenes (artísticas, en su caso) consiste en organizar estos diferentes centros en relación con el centro «absoluto» que es el sujeto espectador.

Esta tesis es importante: aunque se juzgue que es dudoso el modelo psicológico implícito en el que se apoya, ofrece en efecto la ventaja de proponer una teoría unificada, bajo la noción genérica de **centrado**, de fenómenos olvidados hasta entonces en el enfoque más empírico, como lo que tradicionalmente se llama *composición*, pero también como la relación entre esta composición, en el nivel plástico, y la organización de la imagen representativa «en profundidad». Esta teoría de Arnheim es seductora, entre otras razones, por su carácter *dinámico*. La imagen se concibe en ella como campo de fuerzas; su visión, como un proceso activo de creación de relaciones, a menudo inestables o lábiles. Los análisis de Arnheim nunca son tan convincentes como cuando trata de imágenes *excentradas* o *descentradas*, en las cuales es fuerte y activa la competición entre centros, y correlativamente, importante el papel del espectador. Casi podría decirse que, más que una teoría del centrado, desarrolla, a propósito de las imágenes, una verdadera estética del descentrado permanente: la imagen sólo es inte-



El centrado de la representación. Espectacularmente excesivo en el cuadro de F. Guardi (*El dux en San Marcos*, hacia 1770), el centrado se produce de manera más discreta en *Le déjeuner sur l'herbe* de Manet (1863): duplicación de los bordes verticales del marco, efecto de perspectiva, juego de las miradas.



resante, sólo funciona bien, si algo, en ella, está descentrado (y puede, pues, confrontarse imaginariamente con el centro absoluto pero inquieto que somos, nosotros, espectadores).

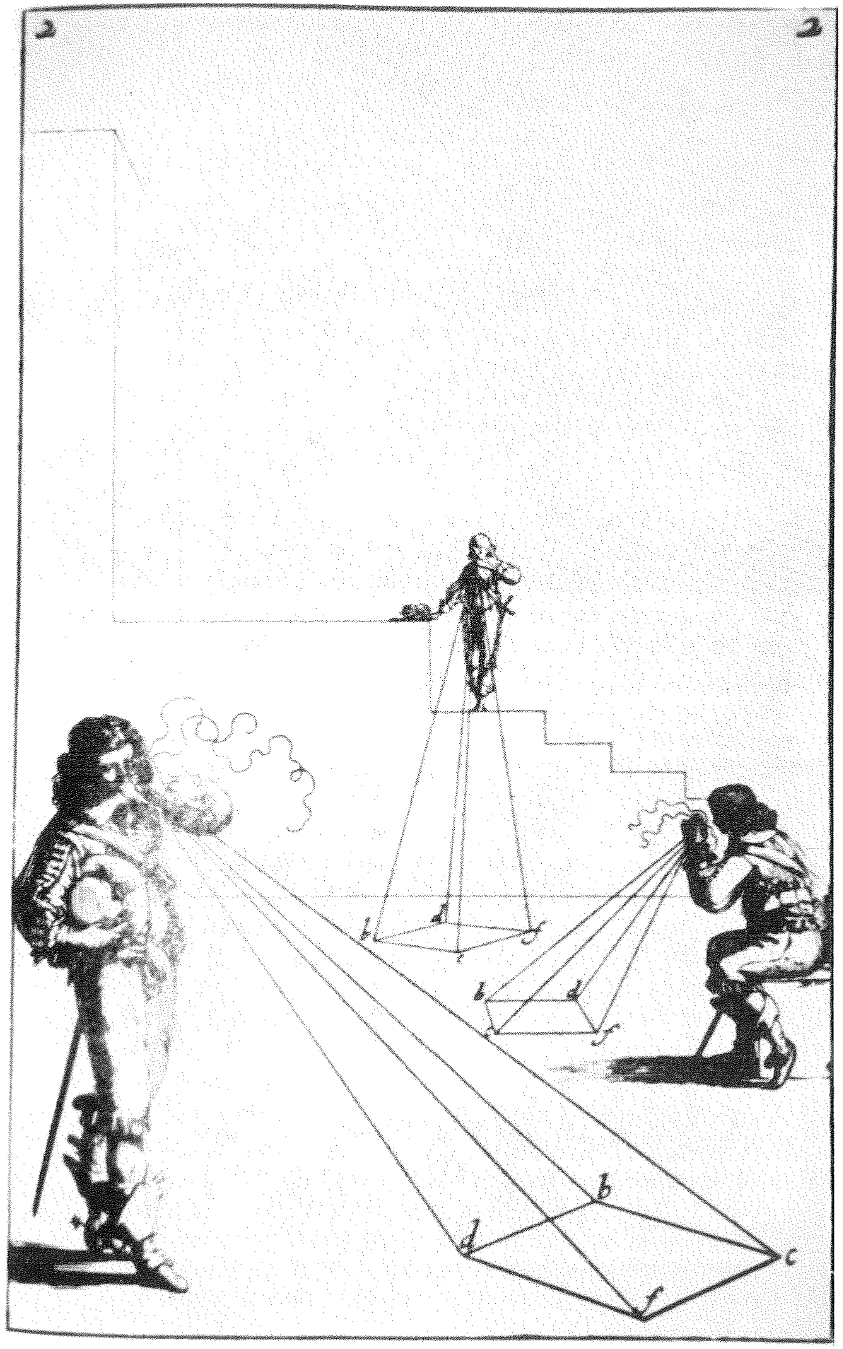
I.3. Encuadre y punto de vista

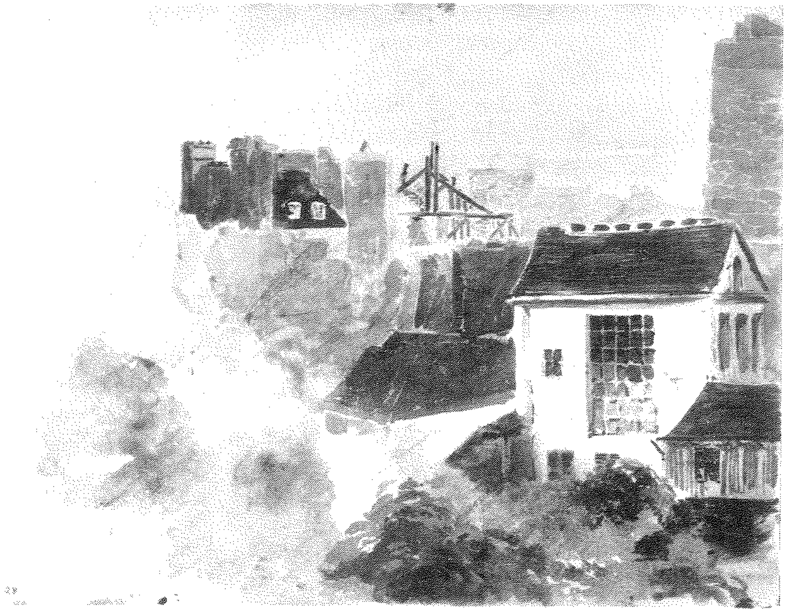
I.3.1. La pirámide visual

La imagen representativa, en la forma a la que estamos más habituados, se ha concebido muchas veces como representación de una porción de un espacio más vasto, potencialmente ilimitado (véase la noción de campo visual, más arriba, y de campo representativo, más abajo). Ha sido, pues, frecuentemente comparada con la visión «natural», en la medida en que ésta ya opera, por su parte, un desglose, consciente o no, del espacio visual.

A partir del Renacimiento esta analogía se hizo más frecuente, con la metáfora de la **pirámide visual**, derivada a su vez de la noción de rayo luminoso. En Alberti, el ojo que mira el mundo ante él se presenta como una especie de faro que barre el espacio (con la diferencia de que, si bien la luz sale del faro, en el ojo entra); en el ojo entran una infinidad de rayos luminosos, que forman un cono cuyo vértice es el ojo. Este cono se extiende muy ampliamente por los lados y es, de hecho, relativamente informe. La noción de pirámide visual corresponde entonces a la extracción, por parte del pensamiento, de una porción del ángulo sólido formado por este cono, porción que tiene por base un objeto o una zona relativamente restringida, hacia el centro del campo visual. La pirámide visual es, pues, en cada instante, el ángulo sólido imaginario que tiene el ojo como vértice y, como base, el objeto mirado.

Esta noción es evidentemente poco científica. Manifiestamente es además un eco de una vieja concepción de la visión, en vigor en la Edad Media, y según la cual los rayos luminosos que permiten la visión eran emitidos por el ojo para ir a dar en los objetos. Sin embargo, con los progresos de la geometría del espacio, esta noción dio lugar, en especial en los siglos XVI y XVII, a numerosas construcciones que permitieron afinar la elaboración de la técnica perspectivista; posteriormente siguió funcionando como noción implícita en el interior de la pintura, y luego como modelo fantasmático más o menos confesado para la cámara fotográfica.





La pirámide visual. Abraham Bosse, a la izquierda, la representa (en 1648) de manera demostrativa con sus *Perspectiveurs*; a principios del siglo XIX, su movilidad se manifiesta en esta pintura «documental» de Delacroix, arriba.

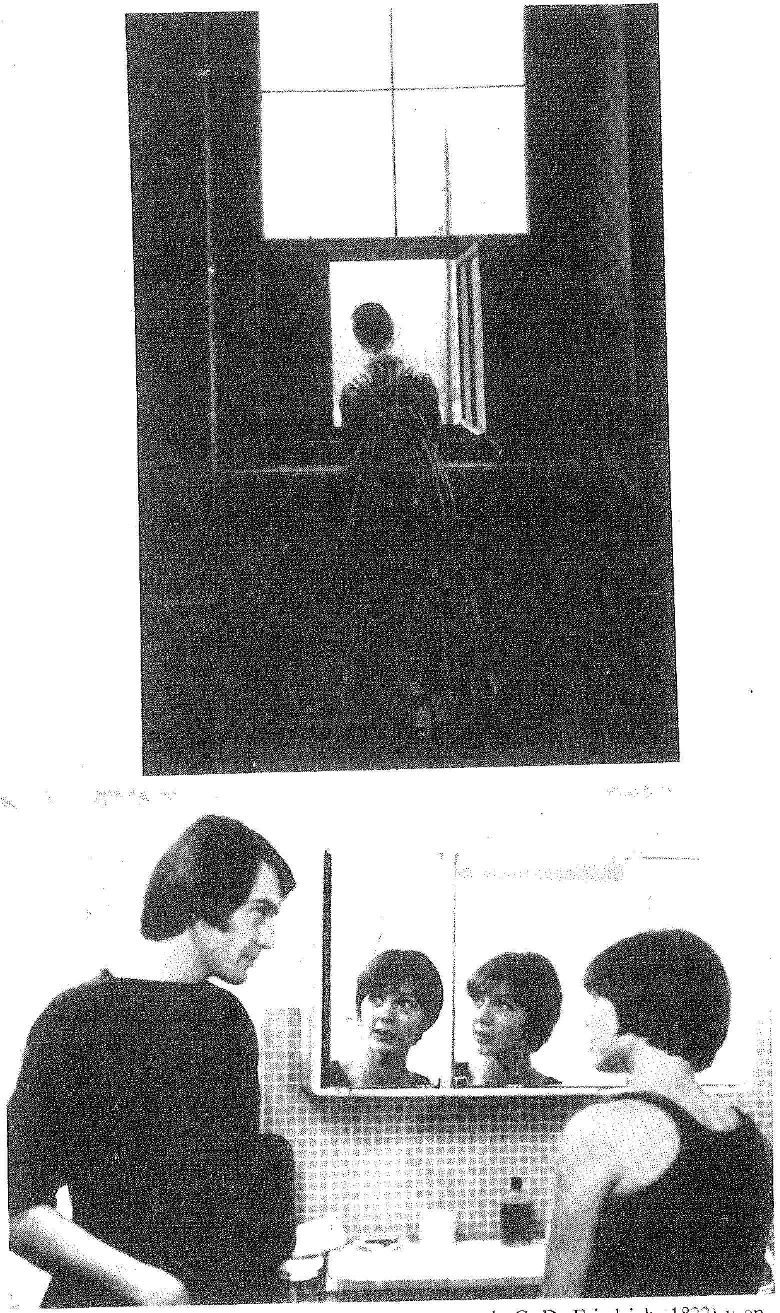
I.3.2. El encuadre

La cámara fotográfica, sobre todo cuando se hizo portátil y por tanto móvil, es decir, hacia mediados del siglo XIX, fue, pues, lo que hizo manifiesta esta idea, presente en grados variables en la pintura desde hacía ya siglos, de que el marco de una imagen es de algún modo la materialización de una pirámide visual particular (es, en una forma apenas diferente, la metáfora de la ventana de la que hablábamos más arriba, véase I.2.2 d). Notemos de paso que, como ha mostrado bien Peter Galassi en un artículo decisivo, esta identificación del marco con la pirámide visual, y sobre todo la imaginaria movilidad de esta pirámide y, por tanto, del marco asociado, no había esperado a la fotografía para manifestarse: se encuentran, en efecto, huellas flagrantes de ello en una buena parte de la pintura, en especial paisajística, de finales del siglo XVIII, con obras en las que el desglose del espacio por parte de la pirámide visual intenta imitar la libertad y lo arbitrario del desglose que operamos espontánea y permanentemente con nuestra mirada.

La palabra **encuadre** y el verbo *encuadrar* aparecieron con el cine para designar ese proceso mental y material, presente ya en la imagen pictórica y fotográfica, y por el cual se llega a una imagen que contiene un cierto campo visto desde un cierto ángulo, con ciertos límites precisos. (El cine ha institucionalizado, incluso, esta operación inventando la profesión de encuadrador: aquel que aplica, para emplear el título de un libro de Dominique Villain dedicado a esta cuestión, *L'Oeil à la caméra*.) El encuadre es, pues, la actividad del marco, su movilidad potencial, el deslizamiento interminable de la ventana, a la cual equivale en todos los modos de la imagen representativa fundados en una referencia —primera o última— a un ojo genérico, a una mirada, incluso perfectamente anónima y desencarnada, cuya huella es la imagen.

En las películas más primitivas, la distancia entre la cámara y el tema rodado era, más o menos, siempre la misma, y el encuadre resultante permitía a las personas fotografiadas ser representadas de pie. Muy pronto, sin embargo, se tuvo la idea de acercar o de alejar la cámara, de manera que los temas filmados se hicieron más pequeños, perdidos en el decorado, o por el contrario, más grandes y vistos sólo en parte. Para dar cuenta de estas diversas posibilidades y de la relación entre la distancia de la cámara al tema filmado y el tamaño aparente de ese tema, se elaboró una tipología, empírica y bastante burda, que se llama la escala de los *tamaños* del plano. Sobre esta noción y las dificultades que engendra, me permito remitir al primer capítulo de *Estética del film*; añadamos sólo que entre distancia y tamaño queda muy de manifiesto en la traducción inglesa de esta tipología, puesto que, en inglés, la escala es una escala de distancias, del *extreme long shot* (plano muy alejado) al *extreme close-up* (plano muy cercano).

Por un deslizamiento de sentido bastante natural, la palabra «encuadre» ha venido a designar ciertas posiciones particulares del marco en relación con la escena representada. También aquí fue el cine el más inventivo, al menos en el plano del vocabulario, imponiendo expresiones como «encuadre en *picado*» (cuando el tema se filma desde arriba), «encuadre en *contrapicado*» (cuando está filmado desde abajo), «encuadre *oblicuo*», «*cercano*», «*fron-*



Sobreencuadre en pintura: (*Mujer en la ventana*, de C. D. Friedrich, 1822) y en el cine (*La coleccionista*, de E. Rohmer, 1967): en estos dos ejemplos, el sobreencuadre está «motivado» por la utilización de la ventana o del espejo.

tal», etc. La imagen cinematográfica, existente en el tiempo, está, por otra parte, idealmente equipada para encarnar la movilidad, virtual o actual, del marco, que *es* el encuadre.

Encuadrar es, pues, pasear sobre el mundo visual una pirámide visual imaginaria (y a veces fijarla). Todo encuadre establece una relación entre un ojo ficticio —del pintor, de la cámara cinematográfica o fotográfica— y un conjunto de objetos organizado en escena: el encuadre es, pues, en los términos de Arnheim, un asunto de centrado/descentrado permanente, de creación de centros visuales, de equilibrio entre diversos centros, bajo la batuta de un «centro absoluto», el vértice de la pirámide, el Ojo. Así, la cuestión del encuadre coincide parcialmente con la de la *composición*. Esto se advierte singularmente en la fotografía, que pretendió durante mucho tiempo ser una práctica artística alrededor de la ideal conjunción de un encuadre documental (por construcción) y una composición geométricamente interesante. Pero la relación entre encuadre y centrado no es menos evidente en el cine; en la inmensa mayoría de las películas clásicas, la imagen se construye alrededor de uno o dos centros visuales, a menudo personajes, hasta el punto de que ha podido caracterizarse el estilo clásico como esencialmente centrado. Notemos además la frecuencia, en las películas, de técnicas de *sobreencuadre* (presencia de un marco en el marco, espejo o ventana, por ejemplo), pero también del reencuadre, pequeño movimiento del marco destinado a conservar en el centro el tema elegido.

Este centramiento, por supuesto, heredado por otra parte de una concepción académica de la herencia pictórica, no es universal en el cine, y existen, a la inversa, estilos fundados en un rechazo del centrado, en un descentramiento activo y voluntario, con intención a menudo de subrayar ciertos valores expresivos del marco, como en Antonioni, Dreyer o Straub.

I.3.3. El punto de vista

A través del fantasma de la pirámide visual, la noción de encuadre atrae, pues, el marco al ámbito de una equivalencia, propuesta por el dispositivo de las imágenes, entre ojo del productor y ojo del espectador. Esta misma asimilación de uno a otro es la que incluye, en sus avatares, la noción de **punto de vista**. Si se exceptúa un sentido, obsoleto hoy («lugar en el que debe colocarse una cosa para ser bien vista»), la lengua corriente da a esta expresión tres registros principales de significación. El punto de vista puede designar:

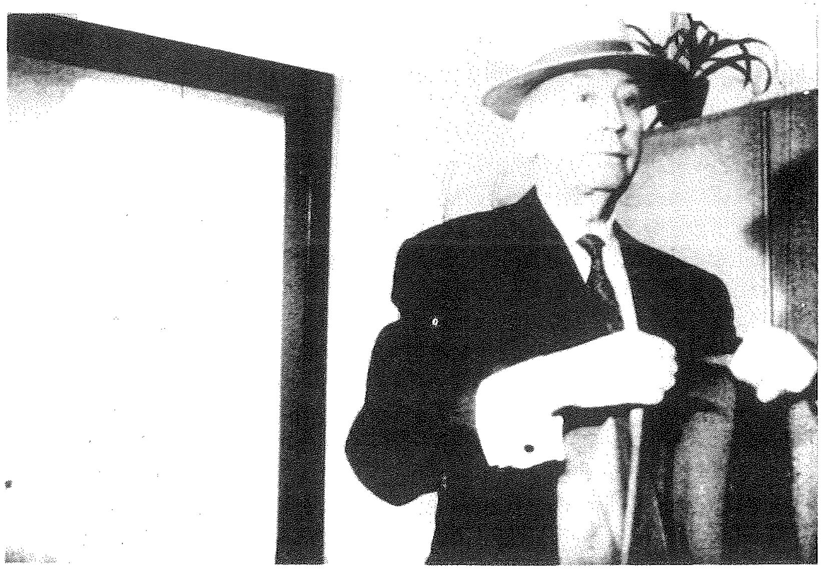
1. Una situación, real o imaginaria, desde la que se mira una escena;
2. «La manera particular de considerar una cuestión»:
3. Finalmente, una opinión o un sentimiento a propósito de un fenómeno o de un suceso.

El primero de estos sentidos corresponde a lo que acabamos de exponer, la encarnación de una mirada en el encuadre, quedando por saber a quién atribuir esta mirada, esta visión: al productor de la imagen, al aparato, o, en las formas narrativas de la imagen (especialmente en el cine), a veces a una construcción ya imaginaria, a un personaje. Pero es, por otra parte, interesante observar que los otros dos sentidos corresponden a otros valores, connotativos, del encuadre: a todo lo que, en las imágenes narrativas, le hace traducir una visión subjetiva, «focalizada»: más ampliamente, a todo lo que hace que un encuadre traduzca un juicio sobre lo representado, valorizándolo, desvalorizándolo, atrayendo la atención sobre un detalle en primer plano, etc.

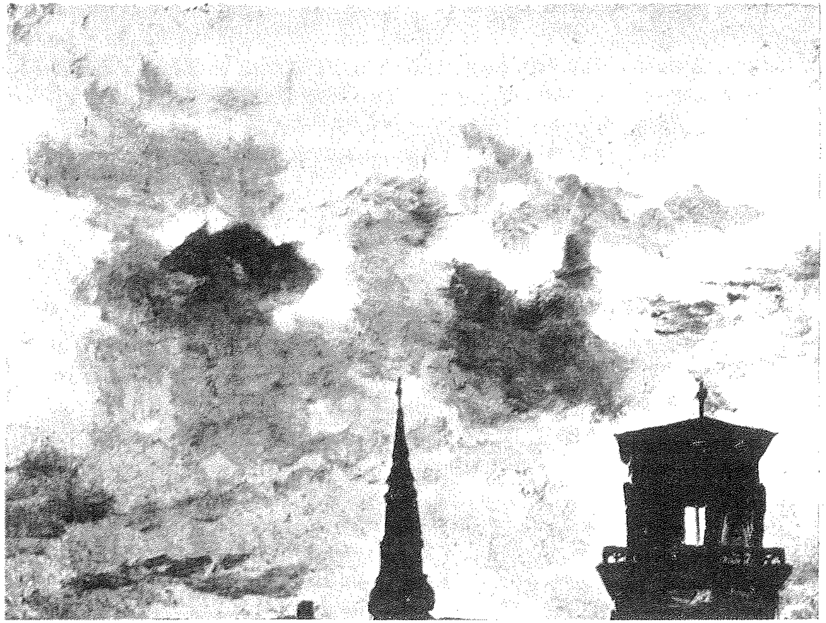
El encuadre es, pues, uno de los instrumentos predilectos para la expresión de este tercer sentido del punto de vista, pero no es el único y otros medios pueden servir para representarlo, por ejemplo el contraste de los valores y de los colores, el *flou*, etc. La escuela francesa de cine de los años veinte, la llamada escuela «impresionista», cultivó ampliamente estos efectos: así, en *El Dorado* de Marcel L'Herbier, un plano de la heroína, perdida en sus pensamientos, nos la muestra en *flou* en medio de sus compañeras, la cuales se ven nítidas: conjunción de un punto de vista visualmente centrado y connotativamente calificador.

I.3.4. Desencuadre

Hemos insistido hasta ahora en todo lo que tiende a asimilar un encuadre a la materialización de un punto de vista, siempre más o menos centrado o, al menos, recentrable. Ahora bien, en el interior mismo de la tradición representativa, esta asimilación se vivió a menudo, en el siglo XX, como abusiva e ideológicamente peligrosa (véase más abajo, III.3) y toda una etapa de la historia de las imágenes desde principios de siglo está caracterizada por la voluntad de escapar a este centramiento, de desplazarlo o de subvertirlo. En términos de marco, el procedimiento más espec-



Desencuadre en el cine (*Non réconciliés*, de J.-M. Straub y D. Huillet, 1965) y en pintura (*Dos campanarios en Copehnague al atardecer*, de J. Clausen Dahl, 1825).



tacular en este sentido es lo que Pascal Bonitzer llamó **desencuadre**, es decir, un encuadre desviado, señalado como tal y destinado a separar el encuadre de la equivalencia automática a una mirada.

a) Desencuadre y centrado: la concepción tradicional de la composición viene en gran parte, como hemos visto, a ocupar el centro de la imagen. El desencuadre, tal como lo define Bonitzer, consiste por el contrario en *vaciar* el centro, es decir —puesto que no se trata, evidentemente, de hacer un agujero en la imagen—, en vaciarlo de todo objeto significativo, en asignarle porciones relativamente insignificantes de la representación. El desencuadre es, pues, un descentramiento en el sentido en que hemos hablado de él siguiendo a Arnheim, e introduce una fuerte tensión visual al tender el espectador, más o menos automáticamente, a querer reocupar ese centro vacío.

b) Desencuadre y bordes de la imagen: el descentramiento compositivo se aprecia a la vez, ya lo hemos dicho, en las dos «realidades» de la imagen y por tanto, al mismo tiempo, en relación con el marco-ventana y con el marco-límite. El desencuadre es una operación más abstracta, que juega más en el segundo aspecto: desplazando las zonas significativas de la imagen (a menudo los personajes) lejos del centro, acentúa correlativamente los bordes de la imagen, y el lado favorecido, visiblemente arbitrario y deliberado, de esta acentuación, insiste en que estos bordes son lo que separa la imagen de su fuera de marco. Dicho de otro modo, el desencuadre es un operador teórico que señala implícitamente el valor discursivo del marco (Louis Marin: «El marco es lo que profiere el cuadro como discurso»).

En el desencuadre, los bordes del marco parecen *cercenar* en la escena representada, subrayándose su fuerza cortante. Por ello, el desencuadre es una consecuencia lejana de la movilización fantasmática de la pirámide visual en la pintura de finales del siglo XVIII y principios del XIX, pues si hay desencuadre, es que se ha podido, por un movimiento imaginario de esta pirámide visual, encuadrar «al lado», voluntariamente. Cuando Degas, maestro del desencuadre donde los haya, decide mostrar la Bolsa de París por medio de un trozo de pilar y un grupo de personajes con frac y sombrero de copa, relegado a la derecha del cuadro y cortado por el borde derecho, manifiesta claramente que ha querido encuadrar la escena de este modo, que ha querido dirigir su mirada «al lado» del centro de interés de esta escena. Desencuadrar es siempre encuadrar *de otro modo*.

c) Desencuadre y secuencialidad: la tendencia «normal» del espectador, acostumbrado como está a imágenes centradas, que imitan su mirada, es la de querer reabsorber el desencuadre, visto como una anomalía, potencialmente irritante. La imagen fija, evidentemente, sea pintura o fotografía, se resiste a esta reabsorción, y el desencuadre siempre tiene en ella valor estético. Acaba por aceptarse como marca de un estilo y, al cabo de cierto tiempo, el espectador deja de imaginar que reencuadra, para aceptar la imagen desencuadrada como tal, gozando incluso de su composición. No sucede lo mismo con la imagen móvil y durativa (cine, vídeo), ni con la imagen múltiple (tiras dibujadas), puesto que, en estos casos, la tendencia a la «normalización» puede esperar satisfacerse por transformaciones internas a la imagen (un reencuadre por movimiento de cámara, por ejemplo) o por conversión en secuencia de las imágenes (viniendo una segunda viñeta a recentrar lo descentrado en la primera). Consecuencia: el desencuadre es aún más fuerte en estas formas de imágenes, puesto que debe mantenerse en ellas voluntariamente contra una posibilidad mayor de recentrado. Es una de las razones por las que, en el cine, el desencuadre, aún hoy, se percibe como más anormal, incluso más escandaloso, que en pintura o en fotografía.

«¿Por qué mantener al personaje en el límite del marco, medio cortado, cuando sería tan sencillo operar un pequeño movimiento de cámara?»: tal es, en el fondo, la pregunta implícita que se hace el espectador. Inútil decir que el desencuadre mantenido es, pues, en el cine, la marca de una voluntad, sea estilística, sea ideológica, de escapar al centrado representativo clásico. En las películas de Jean-Marie Straub y Danièle Huillet, en las que es frecuente este desencuadre, se pretende, por ejemplo, establecer una relación intensa entre el personaje y el lugar, «rompiendo» la relación más tradicional, más esperada, entre este personaje y los demás personajes, o también, excluyendo visiblemente a un personaje del encuadre, hacer el fuera de campo más ambiguo, más mitigado en *fuera de marco*.

Exhibiendo el marco como lugar e instrumento de relación entre la imagen y su espectador, el desencuadre elabora el dispositivo. Por eso se definió primero como una operación ideológica, desnaturalizadora. Aunque en este sentido haya perdido mucha fuerza, sigue siendo un principio que pone en evidencia, de manera inmediatamente sensible, la relación del espectador con la imagen y con su marco.

II. LA DIMENSIÓN TEMPORAL DEL DISPOSITIVO

II.1. La imagen en el tiempo, el tiempo en la imagen

Vivimos en y con el tiempo y en el tiempo es, también, como ya hemos dicho, donde se realiza nuestra visión (capítulo 1). Por otra parte, las imágenes existen también en el tiempo, según modalidades bastante variables. El aspecto temporal del dispositivo es, pues, el encuentro entre estas dos determinaciones, y las diversas configuraciones a las cuales da lugar este encuentro (querríase poder decir «a las cuales da tiempo»).

II.1.1. Pequeña tipología temporal de las imágenes

El tiempo, como hemos dicho (véase capítulo 2, II.2.3) es, ante todo, psicológicamente hablando, la duración experimentada. Así, la primera y más importante de todas las divisiones se establecerá aquí entre los dispositivos de imágenes que incluyen constitutivamente la duración y los que no la incluyen. Esta primera división es radical, separa claramente dos grandes categorías de imágenes:

— *Las imágenes no temporalizadas*, que existen idénticas a sí mismas en el tiempo, al menos si se exceptúan las modificaciones muy lentas, insensibles para el espectador: una tela pintada envejece más o menos bien, pues sus pigmentos se alteran: véase el caso, espectacular, de los pigmentos negros utilizados en el siglo XIX, a base de alquitranes (así, una tela tan célebre como el *Enterrement à Ornans*, de Courbet, está hoy total e irremediablemente deteriorada); los colores de una fotografía cambiarán, bastante aprisa además, sobre todo si se la expone a una luz demasiado intensa (eso es particularmente cierto en las pruebas originales, muy frágiles, obtenidas en el siglo XIX), etc.

— Las imágenes temporalizadas, que se modifican con el transcurso del tiempo sin que el espectador tenga que intervenir, por el simple efecto de su dispositivo de producción y de presentación. El cine, el vídeo, son sus formas hoy habituales, pero incluso antes de su invención, existieron imágenes temporalizadas, por cierto menos complejas: las variaciones en el tiempo del *diorama* de Daguerre, por ejemplo, obtenidas principalmente por medio de cambios de iluminación sobre un gran decorado pintado, eran de pequeña amplitud si se las compara con la más insignificante película documental; inversamente, imágenes mucho más variables, como las *sombras chinas*, eran muy rudimentarias en el plano figurativo, etc.

Esta división es, sin embargo, demasiado simple y, en la práctica, va acompañada por otras que, sin afectar directamente al tiempo, influyen en la dimensión temporal del dispositivo:

— Imagen *fija* versus imagen *móvil*: si la imagen fija es de fácil definición, la imagen móvil puede adquirir muchas formas y, si su especie dominante es la imagen motora, cinematográfica o videográfica, de las que acabamos de hablar, pueden imaginarse muchas otras. Para tomar un ejemplo algo simple (pero documentado en ciertos logros artísticos), si se desplaza un proyector de diapositivas durante la proyección, la imagen resultante será móvil sin ser por ello motora.

— Imagen *única* versus imagen *múltiple*: unicidad y multiplicidad se definen espacialmente (la imagen múltiple ocupa varias regiones del espacio, o la misma región del espacio en sucesión), pero no sin incidir en la relación temporal del espectador con la imagen. No supone lo mismo contemplar una proyección de la misma diapositiva durante una hora, que dedicar el mismo tiempo a mirar una sucesión de cincuenta diapositivas diferentes. Para tomar un ejemplo menos trivial: la extracción de una viñeta de tira dibujada de su plancha (por ejemplo para ampliarla y hacer de ella una imagen artística, aspecto en el que se ha especializado Roy Lichtenstein) hace de una imagen múltiple una imagen única, y la consigna temporal implícita dada al espectador no es la misma.

— Imagen *autónoma* versus imagen *en secuencia*: el criterio es esta vez más bien semántico, por ser la secuencia una serie de imágenes ligadas por su significación; y, además, puede concebirse esta dicotomía como una variante de la precedente, pues tiene efectos temporales comparables.

En conjunto, y si se combinan estos diferentes parámetros, es múltiple el juego de los dispositivos temporales de imágenes. Ningún espacio social lo demuestra, hoy, mejor que el museo de arte contemporáneo, en el que las «piezas» presentadas mezclan deliberadamente todas las familias de imágenes, la pantalla de vídeo y la proyección de diapositivas, la imagen hipermultiplicada y la imagen absolutamente única, etc. En el espacio de un mismo año, habrán podido así verse en el centro Pompidou una fotografía gigante, expuesta durante meses en la fachada, un «muro de imágenes» (varios monitores de vídeo contiguos) sobre la Revolución francesa, una obra consistente en 5000 fotografías de aficionados dispersas por el suelo, e instalaciones que mezclaban monitores de vídeo con toda clase de imágenes diferentes, por no hablar de las presentaciones más clásicas de películas o de pinturas.

II.1.2. Tiempo espectatorial y tiempo de la imagen

Las imágenes mantienen así una relación infinitamente variable con el tiempo. Hablando con propiedad, la dimensión temporal del dispositivo *es* la vinculación de esta imagen, variablemente definida en el tiempo, con un sujeto espectador que existe también en el tiempo.

Hemos hablado ya, en los dos primeros capítulos, de este encuentro entre un tiempo subjetivo y una imagen. Por ejemplo, la imagen fija y única da lugar a una exploración ocular, un *scanning* (véase capítulo 1, III.1 y capítulo 2, II.2.3), que manifiesta la existencia inevitable de un tiempo de percepción, de aprehensión de la imagen. A este *scanning* de la imagen única, la imagen en secuencia añade y superpone otra exploración, que también se desarrolla en el tiempo: por ejemplo, una página de tiras dibujadas se lee imagen por imagen, en una yuxtaposición ordenada, pero también, y al mismo tiempo (incluso, a veces, de manera contradictoria), de manera global. Lo mismo sucede en el ejemplo del muro de imágenes, que es una yuxtaposición ordenada de imágenes móviles, y que se debe leer unas veces como una sola imagen de conjunto parcelada, y otras veces como una serie de pequeñas imágenes contiguas, que necesitan entonces, no sólo una exploración ocular más rápida, más ágil, sino incluso una intelección más aguzada.

En todos estos casos y en todos los demás casos posibles, lo esencial es no confundir el tiempo perteneciente a la imagen y el que pertenece al espectador. Si, ante un fotografía, se es libre de permanecer tres segundos o tres horas (como ante cualquier objeto visual que se desee mirar), ante una película, no se podrá permanecer más que el tiempo de la proyección: es el primer aspecto, el de la naturaleza, temporal o no, de la imagen, y se presenta como una coerción. Pero además, ante una y otra de estas imágenes, nuestro ojo y nuestra atención podrán dirigirse variablemente en el tiempo: es el segundo aspecto, ligado a los deseos, a las expectativas, es decir, a la situación pragmática, del espectador. Este segundo aspecto es siempre vivido de manera menos coercitiva, pero no por ello es el espectador totalmente libre ante una imagen, pues él casi siempre mira en virtud de consignas de visión, implícitas o explícitas, que rigen su exploración. Por no dar más que un ejemplo, el de la imagen móvil múltiple del tipo «muro de imágenes», no se mirará con los mismos presupuestos una instalación de Nam June Paik, que yuxtapone varios receptores, un muro de imágenes didáctico en un museo, y el muro de imágenes publicitario del Forum de les Halles en París. En el último caso, por ejemplo, la mirada será más distraída, sólo las zonas visualmente fuertes tendrán la oportunidad de atraer al ojo, mientras que ante la instalación artística, de la que se espera más sutileza, uno mismo querrá ser más sutil.

II.2. El tiempo implícito

En nuestra tipología, sólo las imágenes presentadas en el tiempo —sean móviles o no— tienen una existencia temporal intrínseca. Sin embargo, casi todas las imágenes «contienen» tiempo, que son capaces de comunicar a su espectador si el dispositivo de presentación es adecuado para ello. De algunas de estas imágenes es de las que vamos a empezar a hablar.

II.2.1. El *archè* y el saber supuesto

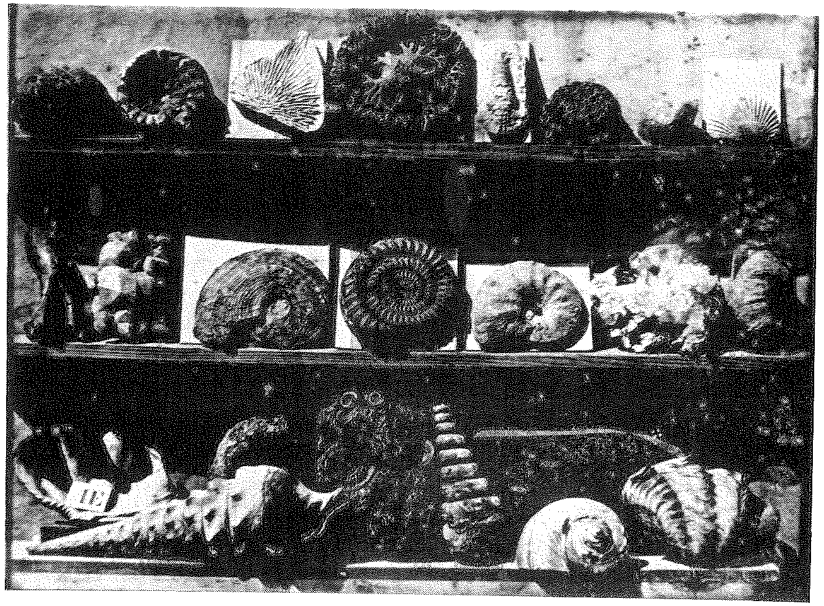
Si una imagen que, por sí misma, no existe en modo temporal, puede, sin embargo liberar un sentimiento de tiempo, es forzosamente porque el espectador participa y añade algo a la imagen. Nuestra hipótesis será que ese «algo» es *un saber sobre la génesis de la imagen*, sobre su modo de producción, sobre lo que Jean-Marie Schaeffer llama, a propósito de la fotografía, su *archè* (término que extenderemos a todas las demás imágenes). Esta hipótesis, por otra parte, si se sigue hasta el final, sólo es un aspecto de una hipótesis más vasta referente al espectador, a la imagen, y a la relación entre ambos, regulada por el dispositivo. En efecto, en cuanto objeto socializado, convencionalizado, y si se quiere codificado —y no sólo un objeto visible—, la imagen posee un modo de empleo supuestamente conocido por su consumidor, el espectador. Como todo artefacto social, la imagen no funciona sino en beneficio de un *saber supuesto* del espectador. Hay que citar aquí los estudios interculturales, en particular los estudios etnográficos: si el aborigen australiano a quien se muestra por primera vez en su vida una fotografía, empieza (admitámoslo) por manipular, de modo extraño a nuestros ojos, este objeto extraño a sus ojos —por ejemplo, haciéndolo girar en todos los sentidos, palpándolo, o incluso mordiéndolo—, es, desde luego, porque no *sabe* qué *es* una fotografía. Pero ese saber que le falta está, a su vez, desmultiplicado: el aborigen no sabe *para qué* sirve una foto (en nuestras sociedades, sirve para representar eficazmente la realidad visible), pero, además, no sabe *cómo se fabrica* (a primera vista no difiere tanto de otro trozo de papel, o incluso de tejido). Las encuestas etnográficas serias (las que, desde hace diez o veinte años, intentan ser menos proyectivas y etnocéntricas que a principios de siglo) verifican todas, por otra parte, que este segundo saber es como la clave de los demás: si se hace comprender al aborigen cómo se ha creado una foto, si se le hace tocar con el dedo, por decirlo así, su *archè*, sabrá *ipso facto* para qué puede servir. Eso ha sido demostrado varias veces, gracias a los aparatos fotográficos de revelado instantáneo, del tipo Polaroid, cuya magia (incluso, hay que subrayarlo, para nosotros que no somos aborígenes australianos) reside precisamente en esta permanente exhibición de la génesis de la foto.

De esta hipótesis muy general, que reencontraremos en la tercera parte de este capítulo, retenemos, pues, de momento que en la imagen no temporalizada hay tiempo incluido, a poco que el espectador entre correctamente en un dispositivo que implique un saber sobre la creación de la imagen, sobre lo que podría llamarse, tomando la palabra de los filmólogos, su tiempo *creatorial*. No es, pues, la imagen misma la que incluye tiempo, sino la imagen *en su dispositivo*. Vamos a dar dos importantes ejemplos de ello.

II.2.2. Fotografía, huella, indicador

Primer ejemplo (sin sorpresa): la fotografía.

Antes incluso de formar una imagen, la fotografía es un proceso, conocido además desde la Antigüedad: la acción de la luz sobre ciertas sustancias, a las que hace reaccionar químicamente, y que se llaman por esta razón *fotosensibles*. Una superficie fotosensible, expuesta a la luz, será transformada por ella, provisional o permanentemente. Conserva la **huella** de la acción de la luz. La fotografía empieza cuando esta huella se fija más o menos definitivamente, se finaliza con vistas a cierto uso social. Todas las historias de la fotografía mencionan —sin extraer siempre sus

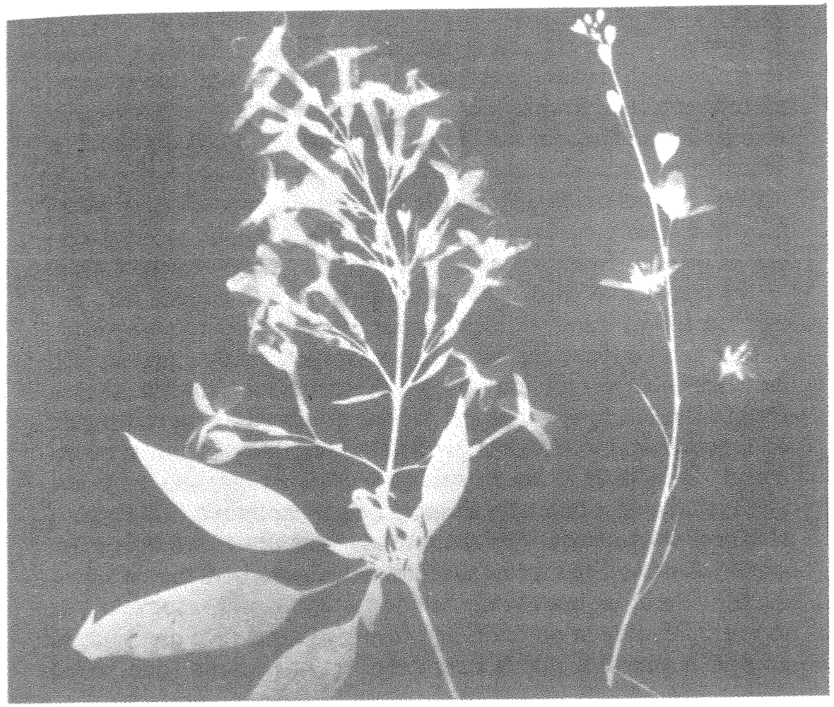


El doble camino de la foto: el daguerrotipo (*conchas y fósiles*) y ...

consecuencias— que hubo dos direcciones principales en la invención de la fotografía: la dirección Niepce-Daguerre, la de la fotografía propiamente dicha, de una «escritura de la luz» para fijar la reproducción de las apariencias, y la dirección Fox Talbot, la de las *photogenic drawings*, consistente en producir en reserva la huella foto-génica de objetos interpuestos entre la luz y un fondo fotosensible. Se trata desde luego, hasta cierto punto, de la misma invención, pero sólo hasta cierto punto, pues el uso social de estos dos tipos de fotografía no es en absoluto el mismo: el primer tipo sirvió inmediatamente para hacer retratos, paisajes, secundó y después reemplazó a la pintura en su función representativa; el segundo tipo, mucho menos desarrollado por otra parte, dio nacimiento a prácticas más originales como la del *fotograma*[3] o el

---

[3] La palabra «fotograma» tiene dos sentidos que importa no confundir:
— en fotografía (es de lo que hablamos), designa una imagen obtenida por acción de la luz sobre una superficie sensible, sin pasar por un objetivo;
— en el cine, designa la imagen fílmica tal como se imprime en la película (véase sobre este punto *Análisis del film*, pág. 56).



... el *photogenic drawing* de Talbot, ambos de 1839.

rayograma de Man Ray (en 1989, unos fotógrafos realizan de nuevo «esculturas luminosas» según este mismo principio de la exposición directa de papel sensible a la luz, sin interposición de una óptica).

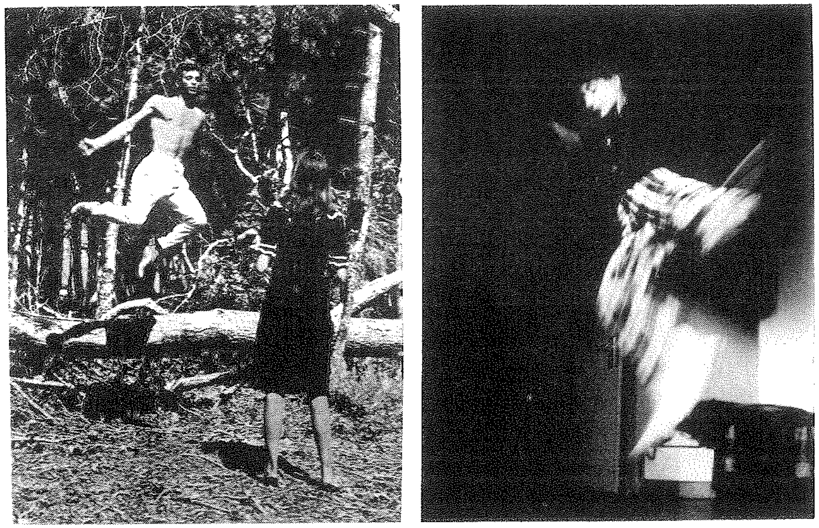
Antes de ser una reproducción de la realidad (lo que es, ciertamente, su uso social más extendido), la fotografía es, pues, una *grabación* de tal situación luminosa en tal lugar y en tal momento y, conozca o no la historia de la fotografía y de su invención, todo espectador (yo diría de buen grado: todo espectador legítimo) de la fotografía sabe eso. Para volver ahora a la cuestión del tiempo, ese saber sobre la génesis fotográfica es esencial. Una importante corriente en la reflexión teórica sobre la fotografía de los últimos años (constituida por los trabajos de Henri Van Lier, de Philippe Dubois o de Jean-Marie Schaeffer) ha acreditado ampliamente la idea de que la fotografía mantiene, con la realidad de la que ha nacido, una relación que es menos del orden del signo que del *indicador* (en el sentido de Charles Sanders Peirce, es decir, en el sentido de que el *indicador* resulta de una relación natural con su referente). En particular, para estos teóricos, una fotografía es indicador también en el plano temporal: en una foto hay tiempo incluido, encerrado, la foto embalsama el pasado «como moscas en el ámbar» (Peter Wollen), «sigue eternamente mostrándonos con el dedo (con el índice) lo que ha sido y ya no es» (Christian Metz).

El dispositivo fotográfico, cualesquiera que puedan ser, por otra parte, sus innumerables formas (desde el álbum de fotos de familia a la conferencia ilustrada con proyección de diapositivas), descansa siempre sobre algo que el espectador sabe: la imagen fotográfica ha captado tiempo para restituírmelo. Esta restitución es convencional, codificada; será, a su vez, muy variable, en especial según la foto haya captado una *duración*, más o menos larga, o lo que se llama un *instante* (véase capítulo 4, III.1), pero el saber, por su parte, está siempre ahí. Las dos fotos de la página 175 tienen un tema comparable: una figura humana en movimiento. Pero, en una, la nitidez de los contornos, asociada a la imposibilidad de la posición «en suspenso», me dice que se trata de una *instantánea*, de la captación de un instante (que yo no podría nunca ver «al natural», y que sólo la foto puede permitirme ver); en la otra, por el contrario, el difuminado de la silueta me habla de un registro con una duración más larga (me hace ver esta duración tal como yo no podría tampoco verla en la realidad). Tanto en un caso como en el otro, *veo tiempo*. Mi saber sobre el *archè* fotográfico, adquirido y después fortalecido durante un tiempo suficiente como para haberse hecho implícito, me permite leer ese tiempo, experimentar sus connotaciones emocionales, o incluso, ante ciertas fotos muy expresivas, revivirlo. La fotografía transmite a su espectador el tiempo del acontecimiento luminoso del que es huella. El dispositivo se cuida de asegurar esta transmisión.

Muchos estilos fotográficos descansan en esta implícita inclusión del tiempo en la foto. La famosa fórmula de Henri Cartier-Bresson, que define la (buena) fotografía como «el encuentro del instante y de la geometría», puede extenderse a toda la fotografía documental, y Robert Doisneau la refleja perfectamente, titulando una de sus selecciones fotográficas *Trois secondes d'éternité* (a razón de un cincuentavo de segundo por foto, tres segundos es el tiempo global «contenido» en las fotos seleccionadas por

Doisneau). En fecha reciente, una rama de la fotografía «artística», se ha especializado en la exhibición del poder temporal de la fotografía, sea pretendiendo sorprender instantes particularmente reveladores (Robert Frank), sea, por el contrario, aceptando deliberadamente registrar cualquier instante para «encontrar» en él el tiempo en estado puro (véanse las *Conversaciones con el tiempo* de Denis Roche), a costa de hacer seguidamente de ese instante cualquiera un instante singular, etiquetado por una fecha y un lugar precisos, bajo la modalidad del recuerdo.

Esta inclusión de una huella temporal en la fotografía es especialmente sensible en un tipo particular de foto, hasta el punto de que casi podría decirse que ese tipo depende de un dispositivo aparte; estoy hablando de la foto instantánea, tipo *Polaroid*. El modo de producción particular de estas fotos, ligado a otros rasgos (en especial el enmarque por medio de un ocultador blanco, producido automáticamente), hace de ellas fotos más inmediatamente ligadas a un *hic et nunc*, a un lugar y a un instante. Esto se traduce, entre otras cosas, por la capacidad, observada a menudo, de estas fotos para producir ficción.



Fotos de prensa de *Pierrot le fou* (J.-L. Godard, 1965) y de *Boy meets Girl* (L. Carax, 1984).

II.2.3. Cine, secuencia, montaje

Segundo ejemplo (menos esperado): el cine.

Ejemplo menos esperado, puesto que el cine se basa en una imagen temporalizada, que representa indisociablemente un bloque de «espacio-duración» (Gilles Deleuze), y del que hablaremos de nuevo en II.3. Pero el cine, o más bien el film, es también un ensamblaje de varios de estos bloques (los planos), «en ciertas condiciones de orden y de duración»: fórmula en la que se reconoce la definición de *montaje*, y que recubre una representación del tiempo que es, por su parte, mucho más implícita.

Toda película, o casi, es montada, aunque algunas películas contengan muy pocos planos y aunque la función del montaje esté lejos de ser la misma en todas partes. Prescindo aquí de todas sus funciones narrativas y expresivas para subrayar únicamente que el montaje de los planos de una película es ante todo la secuenciación de bloques de tiempo, entre los cuales ya no hay más que relaciones temporales implícitas. Todo el montaje clásico, resultante de lo que se llama a veces la estética de la *transparencia*, supone que el espectador es capaz de «reorganizar los trozos» de la película, es decir, de restablecer mentalmente las relaciones diegéticas y, por tanto, entre otras, temporales, entre bloques sucesivos. Esto sólo puede hacerse mediante un saber, por mínimo que sea, sobre el montaje, o más bien sobre el cambio de plano en una película. Es indispensable, entre otras cosas, para comprender bien una película (para comprenderla como su dispositivo quiere que se la comprenda), saber que un cambio de plano representa una discontinuidad temporal en el rodaje, que la cámara que ha filmado la escena no se ha desplazado bruscamente a otro punto del espacio, sino que ha habido, entre la filmación y la proyección, esta otra operación que es el montaje. Todo el mundo posee hoy este saber, que puede parecer muy trivial, pero no siempre ha sido así y los espectadores de las primeras películas con punto de vista variable, protestaron con frecuencia contra la violencia, visual e intelectual, que representaba esta variabilidad.

Yuri Tsyviane cita así el ejemplo de un espectador que recordaba el cinematógrafo en sus comienzos, en el que «en un trozo de tela blanca surgían una tras otra las cabezas del rey de España y del rey de Inglaterra, pasaban como un relámpago una decena de paisajes marroquíes, desfilaban unos coraceros italianos y gruñía un *dreadnought* alemán lanzado al agua».

Observemos, por otra parte, que existen secuencias de imágenes fijas y narrativas (en el cómic, en la pintura), que, hasta cierto punto, pueden compararse con la secuencia fílmica por el contenido narrativo que transmiten. Pero las relaciones temporales entre imágenes sucesivas están en ellas mucho menos marcadas, no sólo porque cada imagen sólo contiene tiempo de manera muy indirecta y muy codificada, sino porque el dispositivo es mucho menos coercitivo. Sólo la secuencia fotográfica —por razón del poder de credibilidad ligado al *archè* fotográfico— puede, en menor grado, compararse a la secuencia fílmica.

Para volver al cine, el montaje, la secuenciación, fabrican en él un tiempo perfectamente artificial, sintético, relacionando bloques de tiempo no contiguos en la realidad. Este tiempo sintético (que la foto no produce tan fácilmente, tan «naturalmente») es sin duda alguna uno de los rasgos que más ha impulsado al cine hacia la narratividad, hacia la ficción.

Pero es lícito ver esta secuenciación de bloques temporales como una producción original, de tipo documental. En los años cincuenta, bajo la influencia de las estéticas realistas entonces dominantes, varios críticos (Eric Rohmer entre otros) emitieron, por ejemplo, la idea de que una película es también «un documental sobre su propio rodaje»: dicho de otro modo que, cualquiera que sea la historia ficticia que cuente, el film, reuniendo trozos de lo filmado en el rodaje, da una representación, una imagen —temporalmente, por cierto, a veces extraña— de ese rodaje. Naturalmente, esto sólo es aprehensible a costa de un esfuerzo intelectual, y una película de ficción no se percibe inmediatamente así; todo lo más, es efectivamente visible un efecto «documental» en las películas antiguas, testimonio de una época pasada, al tiempo que relato de una historia (lo que acaba por conferir encanto, o incluso interés, a ciertas antiguas películas de serie rodadas en exteriores naturales). Pero son películas pertenecientes a otros géneros las que han hecho más evidente esta relación de remodelado del tiempo de rodaje con el tiempo de la proyección. Citemos únicamente el ejemplo la famosa película de Michael Snow *La Région centrale*, montaje de largos bloques de duración filmados por una cámara en movimiento circular alrededor de un punto fijo, y mostrando siempre la misma región: a lo largo de la proyección (unas tres horas), el espectador es inducido forzosamente a preguntarse sobre las relaciones temporales entre estos bloques, sin poder nunca poseer indicador alguno sobre el orden de su filmación.

II.3. La imagen temporalizada

II.3.1. Imagen fílmica, imagen videográfica

La imagen temporalizada —la que incluye el tiempo en su existencia misma— se presenta hoy según dos especies: la imagen *fílmica* y la imagen *videográfica*. Hay numerosas y radicales diferencias técnicas entre los modos de registro y de restitución de estos dos tipos de imágenes:

— la imagen fílmica es una imagen fotográfica, la imagen videográfica se graba sobre un soporte magnético;

— la imagen fílmica se registra de una vez, la imagen de vídeo se registra por medio de un barrido electrónico que explora sucesivamente unas *líneas* horizontales superpuestas (el inglés tiene para este barrido la misma palabra, *scanning*, que para la exploración de una imagen por el ojo);

— en la proyección, la imagen fílmica resulta de la proyección sucesiva de fotogramas separados por negros (véase el capítulo primero, II.2.2); la imagen de vídeo, de un barrido de la pantalla por un rayo luminoso.

Estas diferencias son muy reales, pero su incidencia en la aprehensión que tenemos de las dos clases de imágenes móviles ha sido, la mayoría de las veces, demasiado sobreestimada. Se ha insistido, en particular, en la ausencia de negros entre imágenes sucesivas en el dispositivo vídeo y en que esta imagen no resulta de una proyección por medio de arrastres discontinuos. De hecho, la imagen videográfica no se percibe exactamente como la imagen fílmica, pero la diferencia esencial entre ellas no afecta ni al negro entre los fotogramas, ni al barrido de la pantalla de vídeo, sino, sobre todo, a la frecuencia de la aparición de imágenes sucesivas. En el cine, como hemos visto, esta frecuencia es, en general, lo suficientemente elevada como para evitar el centelleo; en vídeo la frecuencia está supeditada, por construcción, a la frecuencia de la corriente eléctrica que alimenta el aparato (en Europa, 50 Hz), y no es posible proyectar imágenes sucesivas a

un ritmo más rápido.[4] La luminosidad de la pantalla es en general lo bastante fuerte como para que resulte de ella un centelleo en absoluto despreciable, específico por otro lado, puesto que, por razón del barrido, parece no alcanzar simultáneamente a toda la pantalla.

Desde el punto de vista perceptivo, esta diferencia es la principal entre la imagen fílmica y la imagen videográfica, al menos si se exceptúan las diferencias, con frecuencia importantes, debidas a los azares de la transmisión televisada (saltos de imágenes, «ruido» visual o «nieve», etc.), así como al grano más aparente, a la definición menos buena, en general, de la imagen de vídeo. Es importante subrayar, entre otras cosas, que, si el efecto de enmascaramiento debido al cambio de plano queda ligeramente atenuado en vídeo a causa del entrelazamiento de las dos imágenes, no hay entre vídeo y cine *ninguna* diferencia perceptible en lo que se refiere al movimiento aparente (la persistencia retiniana, en particular, no intervine aquí ni en un caso ni en otro, contrariamente a lo que algunos han escrito. En realidad, parece que, en ciertos teóricos, el supuesto saber sobre el dispositivo haya adquirido, a propósito de la imagen videográfica (y con un deseo, comprensible, de singularización de esta imagen en relación con el film), proporciones exageradas, que entrañan una sobrevaloración de este dispositivo en cuanto a sus consecuencias perceptivas.

El saber supuesto sobre el dispositivo se convierte, entre ciertos artistas que trabajan en cine o en vídeo, en un saber práctico, técnico, determinante a veces en la concepción y la realización de la obra, y que es entonces imposible ignorar. Así, el hecho de que la imagen electrónica se engendre por barrido de su superficie se presta a manipulaciones específicas ligadas a ese barrido (toda la gama de los trucajes de vídeo, hoy vulgarizados por la televisión, procede de ahí); inversamente, el carácter físicamente tangible del fotograma fílmico se presta a otros tipos de manipulaciones (cortar, arañar, manchar, etc.), y el cine «experimental» es sin duda más diferente del vídeo «experimental» que el cine de ficción del vídeo de ficción, al menos en sus *modos de hacer* intelectuales y artísticos respectivos pues, una vez más, lo más difícil sigue siendo distinguir, a simple vista, una imagen de film de una imagen de vídeo.

---

[4] De hecho, por razones de comodidad técnica, la exploración de cada imagen se hace en dos tiempos, primero una línea de cada dos (líneas «impares»), después las demás líneas (líneas «pares»): la imagen de vídeo se produce, pues, al ritmo de 25 imágenes por segundo, dividida cada una en dos «semi-imágenes» entrelazadas.

Trataremos desde ahora la imagen fílmica y la imagen videográfica como dos variantes, difíciles de distinguir fenoménicamente, de un mismo tipo de imagen, la imagen móvil o, mejor, la imagen temporalizada, prescindiendo las más de las veces de la diferencia más visible entre ellas, la debida al centelleo.

II.3.2. La situación cinematográfica

Lo que, siguiendo a A. Michotte van den Berck, llamamos la situación cinematográfica designa, en el vocabulario adoptado hasta ahora, el encuentro entre el espectador y el dispositivo de la imagen temporalizada. Este encuentro, evidentemente, implica muchos aspectos que no son, por su parte, de naturaleza temporal, siendo el principal el fenómeno psicológico de segregación de los espacios que separa el espacio percibido en la pantalla del espacio de la propiocepción.

Sobre el aspecto temporal del dispositivo, ya hemos descrito, a decir verdad, su rasgo esencial: la producción de un movimiento aparente, al menos en cuanto al papel perceptivo y psicológico de este movimiento aparente (véase capítulo 1, II.2 y capítulo 2, II.2 y II.3). El papel propio del dispositivo es aquí regulador, puesto que consiste en actuar de modo que este movimiento aparente, fundamento esencial de la imagen videocinematográfica se perciba adecuadamente. Hay en eso un aspecto técnico (eliminación del centelleo, ausencia de enmascaramiento indebido), pero también un aspecto sociosimbólico, puesto que el dispositivo es también, en un sentido más amplio, lo que legitima el hecho mismo de ir a ver imágenes móviles en una pantalla. Podría resumirse ese primer rasgo diciendo que el dispositivo cinematográfico (videográfico) es lo que *autoriza* la percepción de una imagen móvil.

En cualquier caso, un rasgo secundario de ese dispositivo merece que nos detengamos en él: la imagen fílmica es una *aparición*. Con más precisión, en cuanto objeto de percepción, está sometida en su conjunto a un proceso de aparición/desaparición brutales, no aparece progresivamente, por desvelamiento, como es el caso de todos los demás objetos visuales. En su artículo de 1948, Michotte destaca que los objetos se nos aparecen, por regla general, por desplazamiento relativo en relación con otro objeto situado ante ellos, y que hacía de pantalla a la percepción: de ahí la expresión *efecto-pantalla* que designa ese proceso de desvelamiento progresivo de los objetos de percepción, y al cual escapa, precisamente, la imagen fílmica. (Como el término «efecto-pantalla» podría inducir a error por confusión con la pantalla de la sala de cine, es sin duda preferible evitarlo, y no lo citamos sino como referencia a un artículo históricamente importante.) En todo caso, uno de los caracteres perceptivos fundamentales de la imagen fílmica, implicados en su dispositivo, es esta aparición brusca, la oscuridad que rodea, que tiene, al menos, una consecuencia importante: el contorno de la imagen, sus bordes (no limitados, notémoslo de paso, por ningún encuadre separable, sino sólo por la oscuridad que rodea la pantalla)[5] se ven como pertenecientes a la imagen, mientras que la imagen misma aparece como «adherida» a su fondo, la pantalla. Dos observaciones:

1. Es desde luego un rasgo temporal, y no sólo espacial, puesto que esta aparición/desaparición radical implica una sucesión de estados: sin imagen/imagen 1/imagen 2, etc.; hasta «ya no imagen».

2. Esta concepción, que hace del marco-límite una clausura hermética, parece oponerse a la famosa tesis de Bazin sobre el carácter «centrífugo» de la imagen fílmica (véase capítulo 4, II). Y es que Bazin, a diferencia de Michotte, toma en consideración la diégesis y el intenso efecto de credibilidad que provoca, hasta el punto de subestimar exageradamente el saber, parcialmente contradictorio con este efecto de credibilidad, que el dispositivo suscita. Naturalmente, puede hacerse a Michotte el reproche inverso, y él mismo observa que este efecto de aparición global de la imagen fílmica se olvida, durante la proyección, en favor de la percepción de los objetos representados, que se nos aparecen, por su parte, según modalidades comparables al «efecto-pantalla» real, por ocultación o descubrimiento progresivos.

No obstante, este rasgo del dispositivo sigue siendo importante, especialmente en las películas en las que son frecuentes y brutales los cambios de planos, que obligan entonces al espectador a tomar conciencia de ellos, aunque sea liminalmente o, en todo caso, a percibirlos en forma de salto, de «aparición brusca» y, a veces, de enmascaramiento visual.

---

[5] En ciertas pantallas destinadas a los cineastas aficionados, el contorno de la pantalla estaba pintado de negro, materializando así por un simil-encuadre lo que en general es apenas un marco-objeto.

II.3.3. Imagen-movimiento, imagen-tiempo

La imagen cinematográfica apareció de entrada como radicalmente nueva porque *está* en movimiento (y no sólo porque representa un movimiento). Esta idea de una imagen fundamentalmente diferente de las demás imágenes porque posee una cualidad diferente (ya que no se limita a incorporar el movimiento a una imagen), es la que inspiró las primitivas reflexiones teóricas sobre el cine, las de Hugo Münsterberg y, después, el enfoque fenomenológico de Michotte y de sus herederos (hasta los primeros artículos de Christian Metz en 1964). Partiendo de nuevo de esta comprobación de que la imagen cinematográfica es capaz de «automovimiento», fue como Gilles Deleuze propuso hacer de la **imagen-movimiento** —que, para él, se encarna en el plano (definido como «corte móvil de la duración»)— una de las dos grandes modalidades del cine. Deleuze distingue tres variedades de imagen-movimiento, que enumera como imagen-percepción, imagen-acción e imagen-afección, según predomine en ellas el proceso perceptivo, el proceso narrativo o el proceso expresivo. Para él, estos tres tipos se encuentran, según distribuciones variables, en las diversas tendencias del cine clásico.

En el segundo momento de su filosofía del cine, Deleuze ha proseguido esta reflexión proponiendo además la noción, más original, de **imagen-tiempo**, para designar la imagen fílmica del posclasicismo. Según él, esta nueva imagen traduce una crisis, una «ruptura de los lazos sensoriomotores», al mismo tiempo que el cuidado de explorar directamente el tiempo, más allá del movimiento, que había definido primero la imagen fílmica. La clasificación operada aquí por Deleuze es menos nítida que a propósito de la imagen-movimiento; más exactamente, se mezclan clasificaciones operadas desde varios puntos de vista diferentes, sin proporcionar un cuadro sencillo.

Volveremos sobre este enfoque en el próximo capítulo, pero es importante destacar desde ahora esta idea esencial acentuada por Deleuze de manera muy innovadora: el dispositivo cinematográfico no implica solamente un tiempo que transcurriría, una cronología en la que nos deslizaríamos como en un perpetuo presente, sino también un tiempo complejo, estratificado, por el cual nos movemos a la vez en varios planos, presente, pasado(s), futuro(s), y no sólo porque hagamos funcionar aquí nuestra memoria y nuestras expectativas, sino también porque, cuando insiste sobre la duración de los sucesos, el cine casi consigue hacernos *percibir* el tiempo.

III. DISPOSITIVO, TÉCNICA E IDEOLOGÍA

Si el dispositivo es, como hemos pretendido definirlo, lo que rige el encuentro entre el espectador y la imagen, implica, evidentemente, mucho más que una simple regulación de las condiciones espacio-temporales de este encuentro. De esta dimensión que podría denominarse *simbólica* del dispositivo es de la que vamos a ocuparnos ahora, primero examinando ciertas consecuencias de la técnica que todo dispositivo implica, después intentando situar la noción misma de dispositivo en el interior de la esfera de lo simbólico.

III.1. El soporte de la imagen: impresión versus proyección

III.1.1. ¿Dos dispositivos?

Si intentamos pasar mentalmente revista a muchas imágenes, lo más diferentes posible, desde las primeras pinturas rupestres hasta las muestras de vídeo-arte y las imágenes interactivas, se dibuja casi inmediatamente una gran división entre imágenes impresas, obtenidas por la aposición de pigmentos coloreados sobre una superficie-soporte (lo que en francés a veces se llama *subjectile*) y, por otra parte, imágenes proyectadas, obtenidas captando en una pantalla un haz luminoso.

Indudablemente se trata aquí de tipos de imágenes diferentes:

— la imagen impresa se imagina como algo más manipulable: puede recortarse una fotografía (para hacer un *collage*, por ejemplo), pueden volver a pintarse partes de un cuadro juzgadas insatisfactorias, etc. Por el contrario, la imagen proyectada se vive como un todo difícilmente transformable, que se toma o se deja. Observemos que, hablando estrictamente, eso es falso, pues siempre se puede, por ejemplo, interponer un filtro entre el proyector y una parte de la pantalla, o superponer dos imágenes, pero esta manipulación, en cierto modo, no afecta a la imagen primera, que permanece intacta, recuperable después de la manipulación;

— correlativamente, la imagen impresa se concibe como más móvil, como un objeto que puede cogerse con la mano y llevar adonde sea. La tendencia, aún actual en la pintura, a producir obras de gran formato, no impide que éstas sean transportadas del taller a la galería, de la colección privada al museo. Por el contrario, la imagen proyectada sólo existe donde se encuentra la máquina que puede proyectarla y, aunque muchas de estas máquinas sean hoy a su vez móviles, es raro que se las desplace durante la proyección (los únicos ejemplos que me vienen a la memoria pertenecen todos al espacio del museo de arte contemporáneo, donde a veces, en efecto, se hace, por ejemplo, girar un proyector de diapositivas sobre su eje, etc.);

— la imagen impresa exige luz para ser vista, puesto que sólo es, perceptivamente hablando, una superficie reflectante; la imagen proyectada lleva consigo su propia luz y necesita, en cambio, que se eliminen en mayor o menor grado las demás fuentes luminosas, que vienen a debilitar la luz propia de la imagen.

Es lícito, pues, preguntarse si este conjunto de diferencias no señalaría la existencia de dos grandes dispositivos de imágenes ligados a estos dos tipos:

— un primer dispositivo, fundado en la circulación de imágenes impresas, en general de tamaño más bien reducido (salvo excepciones, por supuesto), contempladas por un espectador relativamente libre en sus movimientos (una libertad también variable, desde el espacio del museo a la foto de prensa que puede mirarse donde se quiera), y eventualmente manipulables;

— un segundo dispositivo, fundado por el contrario en imágenes proyectadas, de tamaño variable pero a menudo bastante grande, vistas por cierto número de espectadores a la vez, en un lugar especialmente preparado para esta presentación. No hay duda alguna de que, por ejemplo, la fotografía de aficionado y el cine encarnan, de manera convincente, estos dos dispositivos.

III.1.2. Imagen opaca, imagen-luz

Naturalmente, apenas emitida, esta idea debe ser puesta en tela de juicio, por todo lo que viene a contradecirla: presentación, en las galerías y los museos, de fotografías inmensas, que dejan estupefacto al espectador, casi clavándolo en su sitio (en todo caso, privándolo ampliamente de la libertad de su punto de vista, por no hablar de la libertad de tocar la imagen); proyección de películas de aficionados en una pantalla pequeña, en el espacio doméstico, donde la distancia de la imagen y el tamaño de ésta son reducidos; «trampas» perceptivas experimentadas en los laboratorios de perceptología, y que llevan al espectador a confundir una diapositiva con, por ejemplo, una maqueta de cartón. Y sobre todo, por supuesto, el caso fronterizo en el que todos han pensado ya aquí: la imagen de vídeo.

La imagen de vídeo es a la vez impresa y proyectada, pero ni es impresa como la imagen fotográfica, ni proyectada como la imagen cinematográfica. Lo que vemos es el resultado, desde luego, de una proyección luminosa, pero esta proyección es singular: por un lado, proviene de la parte posterior de la imagen, y de un lugar que debe permanecer inaccesible (si se abre el tubo catódico, ya no hay imagen posible); por otro lado, se dirige a varios puntos de la pantalla, alcanzados sucesivamente según un ritmo periódico (no hay flujo luminoso global, ni haz, sino un pincel luminoso muy fino y móvil). Este segundo rasgo es el que permite imaginar la imagen de vídeo como impresa, con una impresión efímera y constantemente renovada, pero también aquí se ve bien que no se trata realmente de una impresión (como mucho, jugando con las palabras, de una impresión de impresión).

En resumen, la imagen de vídeo aparece casi como un dispositivo de un tercer tipo, y eso tanto más cuanto que combina ciertos rasgos que habíamos opuesto tendencialmente en los dos primeros dispositivos: la imagen de vídeo es en general de pequeño tamaño, pero sigue siendo aún, la mayoría de las veces, inmóvil (el receptor de televisión «de bolsillo», de cristal líquido, está aún poco extendido); se dirige, según las circunstancias, tanto a un espectador individual como a un espectador colectivo, unas veces en el espacio doméstico, otras en un espacio socializado; no requiere ser vista en la oscuridad, pero un exceso de luz parásita sobre la pantalla puede alterarla. Sólo el criterio de la manipulación la alinea claramente en el sector de la imagen impalpable, de la imagen proyectada: para manipular la imagen de vídeo, hay que intervenir remontándose a su producción.

Poco importa, a decir verdad, que deban enumerarse dos grandes dispositivos de imágenes, tres o más (como toda tipología, ésta puede perfeccionarse hasta el infinito). Lo que retendremos de esta discusión es el último punto, que parece representar su cima. Hay imágenes *opacas*, hechas para ser vistas por reflexión y que pueden tocarse; estas imágenes están, unívocamente, ante nosotros, ante nuestra vista; resultan de un sedimento, sobre un soporte del que ya son inseparables. Y hay imágenes-luz, que no resultan de sedimento alguno, sino de la presencia más o menos fugitiva de una luz sobre una superficie en la que nunca se integra; se piensa oscuramente que estas imágenes no son definitivas, que están solamente «de paso» y, sobre todo, que tienen una *fuente* localizable (sea o no visible). (Notemos que, en estos términos más generales, la imagen vídeo es, indudablemente, una imagen-luz.) Primera —y doble— dimensión simbólica del dispositivo: la imagen-luz, la imagen hecha de luz, es recibida por su espectador, no sólo como más inmaterial que la otra (lo que es evidentemente una ilusión, pues la luz no es ni más ni menos material que cualquier otro aspecto de la materia), sino como intrínsecamente dotada de una dimensión temporal, sencillamente, porque es casi imposible pensar la luz sin pensarla en el tiempo (la luz no es un estado, sino un proceso).

III.2. La determinación técnica

III.2.1. Técnica y tecnología

Uno de los debates más vivos, y más importantes, sobre la cuestión del dispositivo ha consistido en evaluar la incidencia de los factores técnicos en el valor simbólico de este dispositivo, no solamente porque, durante mucho tiempo, se ha considerado implícitamente que estos factores técnicos tenían su lógica propia, su desarrollo autónomo, y que de unas revoluciones técnicas podían provenir revoluciones en los modos de pensamiento o de visión, sino también porque, más profundamente, esta cuestión es la misma que la de los motores de la historia y, por tanto, lejanamente, la de las *causas* de los fenómenos sociales y simbólicos.

De todos modos, antes de describir las líneas básicas de este debate, es esencial una precisión terminológica. La palabra *técnica* es, en efecto, bastante ambigua en algunos idiomas, puesto que puede designar tanto *una* técnica, es decir, un cierto modo operatorio para realizar una acción dada, como *la* técnica, es decir, la esfera de la actividad práctica en general (necesite o no instrumentos especializados). En las discusiones entre investigadores francófonos e investigadores anglófonos esta ambigüedad ha resultado a menudo embarazosa por tener en inglés la palabra «técnica» más bien el primero de estos dos valores y operar además la lengua inglesa una distinción entre *technique* y *technology*, definida la segunda como el conjunto de los instrumentos materiales y de los saberes de que se dispone para una acción dada, y la primera como la utilización de unos y otros en la práctica. El francés, por ejemplo, no posee realmente esta distinción (aunque, por la influencia generalizada del inglés, la palabra *technologie* tienda a adquirir el sentido de *technology* y a perder su primer sentido de «discurso sobre la técnica»), y no hay que extrañarse de que, sobre este punto, hayan sido tan frecuentes los diálogos de sordos.

En adelante nos esforzaremos, pues, por distinguir entre tres niveles de naturaleza muy diferente:

— el utillaje del que se dispone para realizar un acto dado: por ejemplo, los diferentes estados de los pigmentos necesarios para pintar (pongamos por caso, con la aparición de los colores en tubo, ya preparados, en el siglo XIX, después las pinturas acrílicas en los años cincuenta del siglo XX, etc.);

— la técnica de aplicación de este utillaje. Por ejemplo, cuando en la práctica de los rodajes cinematográficos apareció el empleo del *zoom* (objetivo de focal variable), una técnica corriente consistió en utilizarlo para reemplazar el *travelling* (de ahí el nombre dado a veces al *zoom*, de «*travelling* óptico»), pero se utilizó también para producir un nuevo efecto, el «*coup de zoom*», que no reemplazaba nada en absoluto, y producía, por el contrario, una forma fílmica inédita;

— finalmente, el discurso sobre la técnica en general, y las consecuencias obtenidas de él en ciertos casos particulares. Evidentemente, es en este último nivel donde se sitúa el envite de las discusiones alrededor de la determinación técnica del dispositivo, pero indisociablemente de la existencia de los dos primeros niveles.

III.2.2. La imagen automática

Entre las novedades tecnológicas que han jalonado la historia de las imágenes, hay una que se ha considerado a menudo como una verdadera revolución: la que, con la invención de la fotografía, introdujo la posibilidad de producir imágenes «automáticas». Ya hemos evocado (véase II.2) la naturaleza *indicial* de la fotografía, es decir, el hecho de que constituya una especie de *registro* o de *huella* de la realidad visible. Pero esta idea ha sido llevada con frecuencia, en la reflexión sobre la fotografía, hacia una apreciación, positiva o negativa, ligada a que, como toma automática de una marca de lo visible, la fotografía escaparía, al menos parcialmente, a la intervención humana.

Esta capacidad de la fotografía para superar la intencionalidad del fotógrafo o para escapársele totalmente, fue muy pronto asimilada por los fotógrafos. ¿No se llamaba *The pencil of nature*, «el lápiz de la naturaleza», la obra de Fox Talbot, en la que relataba su invención? Ahora bien, si la fotografía está como dibujada por la misma naturaleza, nada tenemos que ver, evidentemente, con ella. Es imposible citar aquí a todos los que han desarrollado la misma idea. Notemos simplemente que las consecuencias que se extraen de ella van en dos direcciones radicalmente opuestas:

— o bien se concluyó que existen posibilidades propias de la fotografía, que puede revelarnos el mundo de manera distinta a como el ojo (incluido, y sobre todo, el ojo del pintor) había conseguido hacerlo hasta entonces. Es el caso de un buen número de artistas de las vanguardias fotográficas de los años veinte, por ejemplo Laszlo Moholy-Nagy, en su obra *Malerei Fotografie Film* (1925), donde reclama que la fotografía desarrolle lo que la distingue de la pintura, analizando el movimiento, mostrando el mundo al microscopio, buscando puntos de vistas inéditos, etc. Pero es también el caso de ciertos teóricos, y pienso aquí ante todo en la sintomática idea de Siegfried Kracauer, para quien la fotografía tiene por esencia el revelar cosas normalmente bien ocultas («things normally unseen»);

— o bien se concluyó, por el contrario, que la fotografía es el arma suprema de la representación, que acaba y completa lo que había emprendido toda la historia anterior de las artes figurativas: la imitación de las apariencias. La cámara fotográfica es un retoño de la *cámara oscura*. Es, pues, como ella, capaz de producir automáticamente una vista perspectivista ópticamente perfecta, pero, además, ofrece sobre su antecesora la ventaja decisiva de fijar esta construcción, de registrarla. Se reconocen aquí las tesis «realistas» de numerosos críticos, en particular las de André Bazin, que dio de ellas una versión llamativa, apoyada en una gran metáfora religiosa: a contrapelo de Kracauer, Bazin ve la «revelación» fotográfica como una realización de la vocación mimética del arte (cuyo primer signo era la adopción de la perspectiva en el Renacimiento), y como una de las manifestaciones más importantes del deseo, implícito en toda representación, de «embalsamar la realidad».

Estas reflexiones sobre la imagen automática se prolongaron además a propósito del cine (por parte de Kracauer, por ejemplo, cuya reflexión sobre la fotografía está incluida en un capítulo de su *Teoría del cine*, 1960). Pero, a pesar de la oposición entre la tendencia «perspectivista» y la tendencia «exploradora», éstas tienen en común, por una parte, el concebir de manera enteramente positiva la invención del registro automático de una construcción

perspectiva y, por otra parte, el no interesarse sino indirectamente por el espectador de la fotografía, en cuanto poseedor de un saber supuesto (véase capítulo 2, II.3 y capítulo 3, II.2). Durante más de un siglo, en suma, nunca se puso en tela de juicio la legitimidad documental de la imagen fotográfica (si bien su legitimidad artística, por su parte, tuvo que esperar mucho tiempo para establecerse).

Ahora bien, es precisamente esta legitimidad de la visión fotográfica la que atacó una importante corriente teórica y crítica de los años sesenta y setenta. En una entrevista de 1969, que es, parece, su primera expresión global y articulada, Marcelin Pleynet critica violentamente el automatismo de la imagen fotográfica. Para él, este automatismo, y en general la construcción de la cámara fotográfica, proceden del deseo de producir una perspectiva cuyas anomalías potenciales serían definitivamente rectificadas, y eso para reproducir indefinidamente «el código de la visión especular definido por el humanismo del Renacimiento». La invención de la fotografía por parte de Niepce, observa Pleynet, se produce «en el momento mismo» en que Hegel clausura la historia de la pintura, dándole un final; es, pues, en el momento en que se confirma por vez primera que la perspectiva tiene relación con cierta estructura cultural, cuando la fotografía viene a borrar esta toma de conciencia, produciendo mecánicamente la ideología perspectivista.

Se ve dibujarse aquí un tema crítico que será rápidamente ampliado a propósito del cine. Volveremos sobre él, pero es útil señalar ahora las primeras consecuencias de esta teoría. En efecto, si la fotografía reproduce una ideología, sólo puede ser por el conjunto de su dispositivo y con destino a su espectador. La fotografía, en efecto, en cuanto registro perspectivista automático, funciona como una especie de trampa ideológica, puesto que implica a un sujeto espectador que esté dispuesto de entrada a aceptar la perspectiva como herramienta legítima de representación (mientras que, para Pleynet, ésta no es sino un código entre otros muchos y, lo que es más, peligrosamente marcado ideológicamente), y a creer que la fotografía es realmente un registro de lo real.

Insisto: estas tesis son importantes y han marcado toda una época. Es fácil hoy criticar una crítica de la perspectiva que confunde perspectiva natural y perspectiva artificial (véase capítulo 1, II.2 y capítulo 4, II.1); del mismo modo, parece fácil distinguir entre el registro fotográfico (la foto como huella) y la formalización fotográfica (la foto como escritura), y no pensar ya que el carácter automático de la imagen fotográfica le impide ser elaborada. Pero estas distinciones fueron precisamente facilitadas por las tesis —excesivas, ciertamente— de la crítica «ideológica», la primera en evidenciar la idea fundamental de un dispositivo que relaciona la imagen, su modo de producción y su modo de consumo y, por tanto, la idea de que la técnica de producción de las imágenes repercute necesariamente en la apropiación de estas imágenes por parte de su espectador.

III.2.3. «Técnica e ideología»

Sobre estas cuestiones y con esta orientación, el conjunto de textos más significativo sigue siendo la serie de artículos de Jean-Louis Comolli titulada «Technique et idéologie» y publicada en 1971-1972 en los *Cahiers du cinéma*. Ese texto, inseparable de todo un contexto (Comolli «responde», de manera intencionalmente polémica, a otras varias obras o artículos), sistematiza la reflexión sobre las relaciones entre la imagen, en especial fotográfica, su técnica, su dispositivo y la ideología que este último transmite con destino a su espectador, planteando tres cuestiones precisas:

— la cuestión de la relación entre la imagen fotográfica (y cinematográfica) y la imagen pictórica definida en el *Quattrocento*:

— la cuestión de la relación entre la invención de la fotografía y la del cine;

— la cuestión de la cámara y de su papel como modelo.

a) La cámara como metonimia del cine: de todo el aparato cinematográfico, la cámara es la parte que más directamente se relaciona con lo visible:

— metonimiza la parte visible de la producción y de la tecnología (*versus* su parte invisible, la química, el laboratorio);

— trata directamente la luz y lo visible;

— finalmente, se metonimiza a sí misma en una parte que es el objetivo. Este trata la luz *more geometrico*, según las modalidades perspectivas para las cuales ha sido construido, y Comolli destaca el deslizamiento abusivo del *objetivo* a la *objetividad* (en particular en Bazin), que manifiesta según él la imposición ideológica de la cámara.

Todo esto autoriza a Comolli a extraer la conclusión de que la cámara «transmite una ideología de lo visible» y, por tanto, que una teoría materialista del cine debe distinguir cuidadosamente, en la cámara, lo que es herencia ideológica de lo que es aportación científica. Esta observación es capital y se había hecho en su época indispensable por la existencia de tesis tecnicistas, tendentes a negar, en general, cualquier valor ideológico a un instrumento técnico, cualquiera que pueda ser su empleo (véase uno de los blancos a que apunta Comolli, el *Cinéma et idéologie* de Jean-Patrick Lebel, 1970, para quien la cámara no está más marcada ideológicamente que el lápiz o el avión). Puede, como máximo, notarse que, llevado por su ardor polémico, Comolli olvida también esta distinción, omitiendo totalmente, en su texto, tener en cuenta la «aportación científica», y no deteniéndose sino en la ideológica.

b) La invención del cine: también en este punto se apoya la posición de Comolli en la crítica de textos anteriores: el de Bazin, que tiene razón al negar a la ciencia el mérito de la invención del cine, pero no la tiene al leer esta invención como proceso «ideal»; el de Lebel, que rechaza admitir que, en cuanto práctica significativa, el cine tiene que ver directamente con la ideología. Para Comolli, la invención del cine es una empresa totalmente independiente de la ciencia, pues la ciencia siempre ha estado retrasada frente a los descubrimientos prácticos, y éstos no han tenido ninguna incidencia directa en su desarrollo. Así, la *cámara oscura* fue inventada antes que la óptica cartesiana, la química de las superficies fotosensibles quedó muy retrasada ante las primeras experiencias de Niepce, por no hablar de la percepción del movimiento aparente, inexplicado cuando se inventó el cine (y que Comolli atribuye, ¡ay!, a la «persistencia retiniana»).

Si esta invención nada tiene, pues, de científica, es porque, en su conjunto, está determinada por una *demanda ideológica* emanada del medio social. También aquí simplifica Comolli enormemente los problemas y, por otra parte, se contradice parcialmente él mismo, puesto que observa justamente que el cine fue inventado por artesanos, movidos por motivaciones ideológicas, pero también por científicos interesados por el análisis del movimiento y por el estudio de la percepción. Sin embargo, su tesis es importante y es significativo que se haya visto, después, reforzada por tesis comparables a propósito de la invención de la fotografía (en especial el texto de Peter Galassi ya citado, que establece que no fueron los descubrimientos técnicos, y menos aún científicos, los que determinaron esta invención, sino las modificaciones acaecidas a fines del siglo XVIII en la práctica pictórica: véase capítulo 4, II).

c) La profundidad de campo: si Comolli trata de la profundidad de campo en las películas, es en cuanto que está ligada a la perspectiva, en especial por las famosas tesis de Bazin que hacen de una y otra los instrumentos de un *plus-de-réel*, en el interior de la representación. Para Comolli, estas tesis y, más ampliamente, todas las concepciones de la imagen fílmica tendentes a autonomizar el espacio fílmico (por ejemplo, las de Jean Mitry), derivan de una ilusión fundamental que sitúa la representación fílmica bajo la dependencia de la representación renacentista, es decir, en el interior de una ideología, históricamente determinada y criticable.

Este punto aparentemente menor de la profundidad de campo adquiere, muy pronto, una importancia creciente en el texto de Comolli, sin duda como reacción a los textos de Bazin, que habían hecho de él la clave de una concepción evolucionista de la historia del cine. Sobre este punto, pues, Comolli ilustra más sistemáticamente su recurso a una *historia materialista* del cine, fundada en las nociones de *práctica significante* y de *temporalidad histórica diferencial* (tomadas respectivamente de Julia Kristeva y de Louis Althusser).

d) Conclusión provisional: iniciada como una manifestación de la prioridad de la ideología sobre la técnica, la serie de artículos de Comolli se aparta muy pronto de ese primer objetivo (pronto alcanzado), para intentar la redefinición de las condiciones de una historia del cine que evidenciase el papel mayor de la ideología y el juego de la superdeterminación (en el sentido de Althusser). Para Comolli, el punto de partida crucial, alrededor de los debates sobre la profundidad de campo, es el de la ideología realista (que tiende a identificar, a costa de una evidente fluctuación, con la ideología de lo visible).

Este debate sobre la historia no es lo que aquí nos interesa directamente y retendremos más bien todo lo que, en este enfoque muy cronológicamente localizado (en el sentido también de que *hizo época*), ofrece una respuesta, clara y argumentada, a la cuestión de la determinación técnica del dispositivo. Para Comolli, como para Pascual Bonitzer, para Jean-Louis Baudry y para Stephen Heath más tarde, el dispositivo cinematográfico sólo es comprensible si se analiza como articulador de la esfera de la técnica y la de la estética (las formas fílmicas) con una demanda ideológica, formulada hacia atrás y hacia adelante, y que determina, pues, a la vez las invenciones técnicas y la aceptación del dispositivo por parte del espectador, todo ello incluido en una historia de la representación y de las imágenes que es, ampliamente, la historia de esta demanda ideológica. En particular, sólo en razón de esta historia, que incluye por ejemplo la formación del estilo «clásico» fundado en la transparencia —pero también la aparición del sonoro, del color, de la pantalla panorámica— el cine puede ser caracterizado, por parte de estos críticos de principios de los años setenta, como «totalmente sometido a la ideología burguesa».

Después de haber sido objeto de innumerables discusiones durante un decenio, estas tesis están hoy algo olvidadas, esencialmente a causa de un olvido generalizado (e injusto) de su marco conceptual (marxismo, althuserismo). En particular, si bien el debate sobre la historia continúa siendo extremadamente actual, la noción de ideología se encuentra casi inutilizada, al menos en el sentido relativamente preciso que había intentado deducir de ella la crítica marxista. A pesar de las aporías de toda definición de esta noción, es lícito lamentar este abandono por haber sido rápidamente reinvestido el lugar teórico dejado así vacío por enfoques bañados en beato empirismo, sobre un fondo de recuentos, de estadísticas y de un tosco buen sentido, que representan indudablemente una regresión (aunque están, como por ejemplo los trabajos de Barry Salt, apoyados en encuestas objetivamente exactas).

III.3. El dispositivo como máquina psicológica y social

Para terminar, vamos, pues, a caracterizar rápidamente las bazas del dispositivo en el interior de la esfera social. No existe, hasta hoy, ninguna teoría global sobre esta cuestión, y lo que sigue sólo representa, evidentemente, un intento de elaborar una a partir de unos enfoques difícilmente compatibles desde sus presupuestos divergentes: se trata solamente de delimitar la cuestión señalando los trabajos más destacados.

III.3.1. Los efectos sociológicos

La sociología de la imagen no es, ciertamente, la más avanzada de estas ramas. Existen muchos estudios sociológicos sobre la recepción de los medios (y también sobre la recepción de las obras artísticas), pero están centrados la mayoría de las veces en cuestiones de «contenidos», para intentar por ejemplo evaluar la incidencia de tales o cuales representaciones en los jóvenes telespectadores, etc. Algunas de estas encuestas están sin duda mejor conducidas que otras, pero, al fijarse casi exclusivamente en análisis de lo representado, evitan por regla general la cuestión misma del dispositivo, que consideran obvia.

La gran excepción es aquí, evidentemente, el trabajo, ya clásico, de Pierre Bourdieu sobre la fotografía, su práctica masiva por parte de los aficionados, y su recepción por un público que no es exactamente el de la pintura, un público al que la pintura «asusta» y que encuentra en el arte fotográfico ese *art moyen* (es el título del estudio de Bourdieu) apto para tranquilizarlo. Se estudia así la fotografía como práctica social a mitad de camino entre la diversión y el arte, que define un público que le es propio: pequeño burgués, con estudios secundarios, etc. Las conclusiones a las que llega el autor, a partir de encuestas llevadas a cabo en los años sesenta, son hoy ciertamente muy discutibles, vista la rápida evolución del lugar del arte fotográfico en nuestra sociedad y la evolución correlativa de su público: la fotografía está a punto de convertirse en un arte plenamente legitimado, en todo caso en términos de mercado, siendo la tendencia la tirada única (o muy limitada), firmada por el artista, expuesta y vendida en un circuito de galerías copiado al de la pintura. Pero el método de estudio sigue siendo un modelo en su género por su rigor y, sobre todo, por el cuestionamiento metodológico constante al que los autores someten su trabajo.

Pocos sociólogos han estado tan atentos a la influencia del dispositivo en la recepción de las imágenes. Así que los trabajos más interesantes en este campo son producto, no de sociólogos, sino de historiadores. Hay que citar aquí, principalmente, todo lo que se ha bautizado a veces como «historia social del arte», y que agrupa numerosos estudios históricos, de tendencias muy diferentes, pero que tienen en común el abandono de la historia tradicional del arte (historia de las formas) para abordar históricamente los problemas de producción y de recepción de las obras. En este conjunto se encuentran, a decir verdad, estudios de todas clases: por ejemplo, estudios de representaciones sociales, como el notable análisis, realizado por Francis Klingender, de la iconografía de la primera revolución industrial en ciertas producciones artísticas inglesas; o estudios con vocación teórica globalizadora y modelizadora, como el tratado de Arnold Hauser sobre *The Social History of Art*, que es una especie de vuelo sobre la historia del arte occidental, desde un punto de vista marxista (poco afinado, por otra parte, ya que Hauser desarrolla una variante sin matices de la «teoría del reflejo», que pretende que las obras de arte, en su producción y su recepción, reflejan literalmente la división en clases de la sociedad).

No podemos citar aquí todas las tendencias de la historia social del arte y bastarán dos ejemplos para demostrar su interés para un enfoque sobre los efectos sociales de la imagen (artística).

a) El Ojo del Quattrocento: bajo este revelador título se ha traducido recientemente un estudio clásico de Michel BAXANDALL (1972) sobre la pintura en Italia en el siglo XV. La tesis central del libro es que, determinada ante todo la visión de una pintura por factores socioideológicos, es indispensable, para comprender la manera en que los hombres del siglo XV veían las pinturas contemporáneas, buscar los factores que influían mayoritariamente en su visión. Baxandall enumera varios, cuya relación, más o menos directa, con la concepción dominante de la pintura estudia:

— la gestualidad de la corte, que da un sentido preciso y codificado a ciertos gestos representados en los cuadros;

— la retórica del sermón, referencia implícita a numerosas obras que ilustran esa figura clásica, supuestamente conocida por todos;

— el texto bíblico, evidentemente;

— la danza y el drama sagrado (que se encuentran, como la gestualidad de la corte, en el origen de las posiciones de personajes pintados, como en la célebre *Primavera* de Botticelli);

— la simbología de los colores, una superviviente de la Edad Media y de una tradición antigua (que pretendía por ejemplo que el azul ultramarino de que estaba hecho el manto de la Virgen simbolizaba el manto celeste, la bóveda de los cielos);

— la fascinación de las matemáticas. Los banqueros que desarrollaban la contabilidad por partida doble, pero también los toneleros que aplicaban la geometría de los volúmenes, atestiguan, para Baxandall, el gusto de la sociedad toscana del siglo XV por modelos matemáticos, de los que se sabe, por otra parte, que fueron ocasión para los pintores de innumerables ejercicios, de un virtuosismo a veces inaudito, en materia de construcción perspectivista;

— el gusto por el virtuosismo en general, apreciable igualmente en música o en poesía;

— el simbolismo de los cinco sentidos.

A estos factores añade además Baxandall una lista de valores propiamente pictóricos (los de los pintores en el ejercicio de su oficio), y cuya heterogeneidad misma tiene valor teórico general: sociológicamente hablando, el dispositivo funciona simultáneamente en varios niveles que implican saberes especializados de tipos muy diversos y el recurso a codificaciones simbólicas muy intensas.

b) La «absorción»: con este término designa Michael Fried el estado psicológico de ciertos personajes pintados, que parecen (como l'*Enfant au toton* de Chardin) concentrados, absortos por una ocupación o por sus pensamientos, o por una conversación (con un interlocutor invisible, como el retrato de Diderot realizado por Fragonard), etc. El estudio se hace sociohistórico cuando Fried emite la hipótesis de que ese estado es característico de una parte muy elevada de pinturas francesas del siglo XVIII y que el predominio de esta figura de la absorción en las obras de esta época no puede explicarse sin hacer referencia a un sistema de valores implícito, que es a la vez el de los pintores y el del supuesto espectador.

El libro de Fried es doblemente interesante para nuestro propósito: no sólo opera (como Baxandall sobre otro momento de la historia) un enlace entre los valores pictóricos y los fenómenos ideológicos o sociales (por ejemplo, el valor de los diferentes géneros de la pintura, la teoría de las pasiones y de su expresión), sino que lo hace a propósito de una figura pictórica que se refiere, ante todo, a la presencia de un espectador ante la tela. En efecto, si tantos cuadros franceses del siglo XVIII representan personajes absortos, es en virtud de una «suprema ficción»: el olvido del espectador. A través de esta ostentosa escenificación de la segregación de espacios, Fried lee, en último término, el deseo de afirmar la pintura como un arte (un dispositivo) específico, independientemente del dispositivo erigido entonces como modelo, el del teatro. Relacionando cuadros y textos contemporáneos que corroboran esta idea, acaba produciendo, pues, un análisis del dispositivo pictórico en el siglo XVIII.

Podrían citarse otros muchos ejemplos interesantes, tales como el libro de Michel Thévoz sobre el academicismo en la pintura francesa del siglo XIX, los de Timothy J. Clarke sobre Courbet y el realismo pictórico, etc. Lo importante es subrayar de nuevo que estos trabajos representan un enfoque indirecto, *vía* el trabajo histórico, de los efectos sociales del dispositivo, y que sería importante prolongarlos con estudios de la misma calidad sobre estos efectos en la época contemporánea (entre otros, a propósito de la imagen móvil, cine y vídeo).

III.3.2. Los efectos subjetivos

El dispositivo, lo hemos repetido constantemente, es lo que regula la relación del espectador con la obra. Tiene pues, necesariamente, efectos sobre el espectador en cuanto individuo. Acabamos de dar implícitamente un ejemplo de ello con el estudio de Michael Fried, puesto que el espectador al que se «impide» mirar desde la escena ficticia pintada en la tela está situado a una distancia psíquica específica, que refuerza, en este caso, el polo del saber (sin debilitar forzosamente, por otra parte, el de la credibilidad).

Pero, aún sobre este punto, es la teoría del cine la que más sistemáticamente ha estudiado estos efectos desde una perspectiva ampliamente inspirada por el psicoanálisis (aunque muchos de sus resultados siguen siendo interesantes en términos absolutos). El término mismo de *dispositivo* fue introducido en 1975 por Jean-Louis Baudry como título de uno de los artículos que dedicó a la teoría del espectador cinematográfico. En su vertiente metapsicológica (pues encontraremos de nuevo a Baudry algo más tarde, a propósito de los efectos ideológicos), el estudio de Baudry está centrado en la impresión de realidad y en sus raíces. Baudry verifica que el dispositivo cinematográfico determina un estado regresivo artificial, acompañado de lo que él llama «una relación envolvente con la realidad» (ausencia de delimitación del cuerpo, que parece fundirse con el mundo diegético, con la imagen): «El aparato de simulación consiste [...] en transformar una percepción casi en una alucinación, dotada de un efecto de realidad no comparable con el que aporta la simple percepción». Baudry pone, pues, el acento en la parte nostálgica propia de este dispositivo y que especifica en varias direcciones: regresión narcisista, asimilación al ensueño, pero también retorno a un pasado mítico, en este caso el mito platónico de la caverna. En «Le dispositif», Baudry traza así un largo paralelismo entre la situación del espectador de cine y la de los esclavos encadenados en la parábola de Platón, condenados a no ver de la realidad sino las sombras proyectadas sobre la pared situada ante ellos.

Fue Christian Metz quien desarrolló más frontal y sistemáticamente, en *Psicoanálisis y cine*, los aspectos subjetivos del dispositivo-cine: ¿porqué se desea ir al cine en general (independientemente de la película)? ¿Cómo produce el dispositivo-cine un cierto tipo de espectador? ¿Cómo se comporta el sujeto espectador durante la proyección? etc.[6] Esta riquísima perspectiva ha sido alimentada por numerosos estudios centrados en puntos más particulares (véase, recientemente, varias interesantes contribuciones en la antología *Cinéma et psychanalyse*, dirigida por Alain Dhote).

El estudio de otros dispositivos (vídeo, fotografía, pintura) está, en esta dirección del sujeto espectador, claramente menos adelantado. Hay que señalar sobre todo:

— por una parte, unos estudios que han prolongado la teoría del cine, importando la noción de dispositivo a la reflexión sobre la fotografía por ejemplo (varios artículos, en los años setenta, en la revista inglesa *Screen*);

— por otra parte, por supuesto, toda la corriente cognitivista ya mencionada en el capítulo 2, y que, al desarrollarse, se verá necesariamente inducida a tratar sobre la influencia del dispositivo cinematográfico sobre su espectador, en términos que ya no serán los de la metapsicología freudiana.

III.3.3. Los efectos ideológicos

En la frontera, en cierto modo, de lo subjetivo y lo social, el dispositivo se define, finalmente, por sus efectos *ideológicos*.

Estos efectos fueron, en efecto, los primeros en ser estudiados, no forzosamente porque fueran los más importantes ni los más fáciles de comprender, sino porque la noción misma de dispositivo apareció en el mismo momento, «en la misma línea», que un conjunto de trabajos, ya mencionados, sobre las prácticas artísticas en cuanto fenómenos ideológicos «de parte a parte» (Comolli). El envite de estos trabajos, como se ha señalado ya, era la afirmación de que, en las obras de arte, la ideología no se transmite solamente en el plano de los contenidos, sino también en el plano formal y en el plano técnico. La misma noción de ideología nunca se elaboró tanto como en esa época y puede considerarse, por ejemplo, que el artículo de Althusser «Idéologie et appareils idéologiques d'Etat» (1970), desempeñó un papel de marco conceptual esencial para toda una serie de estudios sobre los efectos ideológicos del cine.

También aquí, en Pleynet, en Baudry, en los *Cahiers du cinéma*, en *Cinéthique*, se encuentra alrededor de 1970 el conjunto más importante de textos sobre esta cuestión. En lo referente específicamente al dispositivo, estos textos, a pesar de importantes disentimientos, convergen alrededor de algunas tesis: el cine, en su forma dominante, manifiesta una búsqueda de la continuidad y del centramiento; una y otra de estas características se ven como constitutivas del sujeto y la función ideológica del cine consiste en constituir en sujeto a un individuo situándolo imaginariamente en un lugar central. En el cumplimiento de esta función, el dispositivo desempeña un papel esencial: es lo que no es visible, pero que permite ver. En particular, en este dispositivo, se pondrá el acento la mayoría de las veces en los instrumentos ópticos: la cámara, concebida como instrumento de una reproducción indefinida del sujeto centrado de la ideología burguesa, siendo su manera de representar el mundo el resultado de toda la historia de la «representación burguesa»; el proyector, concebido como un «ojo tras la cabeza» (André Green), que encarna también ese ojo genérico que es la gran metáfora del cine. Tal dispositivo está enteramente centrado en el *ver*: el espectador es un «omnividente» (Metz), es decir, a la vez omnividente y sin hacer otra cosa que ver, y en esta restricción al ver —que es más a un ver constantemente recentrado por la óptica perspectivista, constantemente producido según el modo de una continuidad ilusoria— se representan los efectos ideológicos.

Esta reflexión ha afectado sobre todo al cine, en cuanto aparecía, a causa de la fuerte impresión de realidad que desprende, como el vector privilegiado de una ideología «de lo visible» (Comolli). Pero llevaba necesariamente a reconocer que estos efectos ideológicos asignados al dispositivo-cine no habían caído del cielo y que, por el contrario, se inscribían en una larga historia cultural. Para Jean-Louis Baudry, así, la producción, por parte del dispositivo-cine, de un sujeto centrado, ha de leerse en el sentido de conseguir la noción de *sujeto trascendental* tal como se elaboró desde Descartes al existencialismo, y de la cual es una representación la escena del cine (una «teatralización», dice Baudry). Más ampliamente aún (pero de manera todavía más vaga), Jean-Pierre Oudart refiere toda la historia de la representación en el arte occidental desde el Renacimiento a una concepción del sujeto: «Lo propio de la representación burguesa será producir sus figuras como reales para la mirada de un sujeto supuestamente ignorante de las relaciones de producción en las que se inscribirá el producto pictórico, como todos los demás productos. [...] Podría definirse así la ideología burguesa como un discurso en el que un sujeto (el sujeto del significante, dicho de otro modo, el sujeto de la producción, en la medida en que el significante consiste en un producto económico, lingüístico, etc.) ha articulado la cuestión de su propia producción, de su advenimiento simbólico, según el modo de la represión, siendo lo propio de la burguesía, como también Marx observaba, el concebirse como ahistórica».

---

[6] No desarrollo más estas cuestiones, que han sido expuestas en *Estética del cine* y, parcialmente, en *Análisis del film*.

A pesar de su particular orientación filosófica (y lejanamente política), esta corriente coincide así con una reflexión más antigua sobre las incidencias culturales de la imagen y de su recepción. Se piensa, desde luego, inmediatamente, en los trabajos de Pierre Francastel, que, en la bisagra de la historia del arte y del estudio ideológico, había desarrollado largamente la tesis de que los momentos de mutación intensiva en la historia de la representación (Renacimiento, vanguardias de principios del siglo XX) correspondían a mutaciones en la manera de ver en el interior de la sociedad entera. Pero podrían citarse también aquí numerosos filósofos, que reflexionaron sobre la actividad simbólica en general (y, en particular, en y por las imágenes). La noción de *forma simbólica*, debida a Ernst Cassirer y que se aplica a todas las grandes funciones del espíritu humano (arte, mito, religión, cognición), fue popularizada así por la aplicación que hizo de ella Erwin Panofsky a la perspectiva (véase capítulo 4, II), aunque podría citarse igualmente toda una corriente de la filosofía analítica, que desarrolla la definición, realizada por Wittgenstein, del arte como *forma de vida* (*Lebensform*), es decir, como contexto complejo de un lenguaje dado, etc.

IV. CONCLUSIÓN: DISPOSITIVO E HISTORIA

Ya lo decíamos al empezar: el dispositivo es lo que regula la relación del espectador con sus imágenes *en un cierto contexto simbólico*. Ahora bien, lo que aparece al final de este panorama de los estudios relativos a los dispositivos de imágenes, es que este contexto simbólico es también, necesariamente, un contexto social, puesto que ni los símbolos ni, más ampliamente, la esfera de lo simbólico en general, existen en abstracto, sino que son determinados por las características materiales de las formaciones sociales que los engendran.

Así, el estudio del dispositivo es forzosamente un estudio histórico: no hay dispositivo fuera de la historia. Esta observación puede parecer trivial (¿hay algún fenómeno humano que esté fuera de la historia?), pero no es inútil formularla explícitamente, al haber sido forjada la noción misma de dispositivo en el marco de un enfoque teórico tentado a menudo por la universalización de sus conceptos, empezando por las nociones de inconsciente o de ideología, de las que nada prueba su aptitud para explicar unos efectos simbólicos producidos en todas las sociedades humanas.

No se trata aquí de hacer una historia, ni siquiera de dar una lista, de los dispositivos de imágenes. El lector se habrá apercibido de que algunos dispositivos, mejor estudiados, acaso más llamativos que otros, se citan de manera recurrente en este libro que se limita a verificar el estado de los lugares teóricos. Notemos simplemente que la cuestión del dispositivo es quizás el terreno en el cual podrán coincidir más fácilmente las diferentes tradiciones teóricas y críticas sobre el estudio de las imágenes. El estudio del dispositivo-cine está muy adelantado conceptualmente hablando, pero el estudio del dispositivo pictórico está mucho más adelantado desde el punto de vista de su historia. A pesar de la lamentable parcelación de las investigaciones, no es, pues, ilícito esperar algunos beneficios de los cruces que se dibujan aquí o allá, sobre todo alrededor de las modalidades más nuevas de la imagen, como el vídeo.[7]

V. BIBLIOGRAFÍA

V.1. La dimensión espacial del dispositivo

Alberti (Leon Battista), *On Painting* (1435-1436), trad. ingl., Yale University Press, 1956 (trad. cast.: *Sobre la pintura*, Valencia, Fernando Torres, 1974).

Arnheim (Rudolf), *The Power of the Center*, University of California Press, 1981 (trad. cast.: *El poder del centro*, Madrid, Alianza, 1989).

Aumont (Jacques), *L'Œil interminable*, Librairie Séguier, 1989; «Le point de vue», en J. P. Simon y M. Vernet (comps.), *Enonciation et cinéma, Communications*, n. 38 (1983), 3-29.

Balázs (Béla), *L'Esprit du cinéma* (1930), trad. fr., Payot, 1977.

---

[7] Véase la reciente selección sobre «El Vídeo» dirigida por Raymond Bellour y Anne-Marie Duguet, en la que varios textos obtienen un gran beneficio de sus afiliaciones múltiples.

Bonitzer (Pascal), *Le Champ aveugle*, Cahiers du cinéma-Gallimard, 1982; *Décadrages*, Ed. de l'Etoile, 1985.

Dubois (Philippe) (comp.), *Le Gros plan*, Revue belge du cinéma, n. 10, invierno de 1984-1985.

Eisenstein (S. M.), «Rodin et Rilke. Le problème de l'espace dans les arts représentatifs» (1945), trad. fr., en *le Cinématisme*, Bruselas, Complexe, 1980, 249-282; «Histoire du gros plan» (1946), trad. fr., en *Mémoires*, reedición, Juliard, 1989, 531-549; «Dickens, Griffith et nous» (1942), trad. fr., en *Cahiers du Cinéma*, n. 231 a 235 (1971).

Epstein (Jean), *Ecrits sur le cinéma*, 2 vols., Seghers, 1974, 1975.

Francastel (Pierre), «Espace génétique, espace plastique», en *La Réalité figurative*, Denoël-Gonthier, 1965 (trad. cast.: *La realidad figurativa*, Barcelona, Paidós, 1990).

Galassi (Peter), «Avant la photographie» (1981), trad. fr., en *L'Invention d'un art: la photographie*, Centre Georges-Pompidou, Adam Biro, 1989.

Jost (François), *L'Œil-caméra*, Presses Universitaires de Lyon, 1987.

Lindsay (Vachel), *The Art of the moving picture* (1915), reimpresión, Nueva York, Liveright, 1970.

Marin (Louis), *Etudes sémiologiques. Ecritures, peintures*, Klincksieck, 1971; *Opacité de la peinture*, Usher, 1989 (trad. cast.: *Estudios semiológicos*, Madrid, Alberto Corazón, 1978).

Ortega y Gasset (José), «On Point of view in the arts» (1949), trad. ingl., en *The Dehumanization of Art*, 2.ª edición aumentada, Princeton University Press, 1968 (orig. cast.: *La deshumanización del arte*, Madrid, Alianza, 1987).

Villain (Dominique), *L'Œil à la caméra*. Ed. de l'Etoile, 1984.

Wölfflin (Heinrich), *Principes fondamentaux de l'histoire de l'art* (1915), trad. fr., Plon, 1952 (trad. cast.: *Principios fundamentales de la historia del arte*, Madrid, Espasa-Calpe).

V.2. La dimensión temporal del dispositivo

Bellour (Raymond) y Duguet (Anne Marie) (comp.), «*Vidéo*», en *Communications*, n. 48, 1988.

Chevrier (Jean François) (comp.), «*Photographie et cinéma*», en *Photographies*, n. 4, abril 1984.

Deleuze (Gilles), *L'Image-mouvement*, Ed. de Minuit, 1983; *L'Image-temps*, Minuit, 1985 (trad. cast.: *La imagen-movimiento* y *La imagen-tiempo*, Barcelona, Paidós, 1984 y 1987).

Doisneau (Robert), *Trois Secondes d'éternité*, Contrejour, 1979.

Dubois (Philippe), *L'Acte photographique*, 2.ª edición aumentada, Nathan, 1990 (trad. cast.: *El acto fotográfico*, Barcelona, Paidós, 1986).

Gauthier (Guy), *Vigt leçons (plus une) sur l'imatge et le sens*, 2.ª edición aumentada, Ediling, 1989 (trad. cast.: *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*, Madrid, Cátedra, 1986).

Michotte (André), «Le caractère du ''réalité'' des projections cinématographiques», en *Revue internationale de Filmologie*, n. 3-4, 1948, 249-261.

Münsterberg (Hugo), *The Film. A Psychological study* (1916), Reimpresión, Nueva York, Dover, 1970.

Roche (Denis), *La Disparition des lucioles (Réflexions sur l'acte photographique)*, Ed. de l'Etoile, 1982; *Conversations avec le temps*, Le Castor Astral, 1985.

Schaeffer (Jean-Marie), *L'Image précaire*, Le Seuil, 1987.

Tsyviane (Yuri), «Notes historiques en marge de l'expérience de Koulechov», en *Iris*, n. 6, 1986, 49-59.

Vanlier (Henri), «Philosophie de la photographie», en *Cahiers de la photographie*, extra, 1983.

V.3. Dispositivo, técnica, ideología

Althusser (Louis), «Idéologie et Appareils idéologiques d'Etat», *La Pensée*, n. 151, junio de 1970, 3-38; *Lire «Le Capital»*, 2.ª ed., François Maspéro, 1968 (trad. cast.: *Para leer «El capital»*, Barcelona, Planeta-Agostini, 1985).

Baudry (Jean Louis), *L'Effet-cinéma*, Albatros, 1978.

Baxandall (Michael), *L'Œ il du Quattrocento* (1972), trad. fr., Gallimard, 1986.

Bazin (André),«Ontologie de la photographie» (1945), en *Qu'est-ce que le cinéma?*, Cerf, 1975 (trad. cast.: *¿Qué es el cine*?, Madrid, Rialp, 1991).

Bellour (Raymond) y Duguet (Anne Marie), «*Vidéo*», op. cit.

Bonitzer (Pascal), *Le Regard et la voix*, U.G.E., col. 10/18, 1977.

Bourdieu (Pierre), *Un Art moyen*, Ed. de Minuit, 1967.

Castelnuovo (Enrico), «L'Histoire sociale de l'art. Un bilan provisoire», en *Actes de la recherche en sciences sociales, n. 6, 1976, 63-75.*

Clarke (Timothy J.), Image of the people, Londres, Thames & Hudson, 1973; *The Absolute bourgeois*, id., ibíd.

Comolli (Jean Louis), «Technique et idéologie», *Cahiers du cinéma* n. 229 a 240 (1971-1972).

Dhote (Alain), (comp.) «Cinéma et psychanalyse», *Cinémaction*, n. 50, Corlet, 1989.

Francastel (Pierre), *Peinture et Société* (1950), reed. Gallimard col. «Idées/art», 1965 (trad. cast.: *Pintura y sociedad*. Madrid, Cátedra, 1984).

Fried (Michael), *Absorption and theatricality. Painting and beholder in the age of Diderot*. University of California Press, 1980.

Galassi (Peter), «Avant la photographie», op. cit.

Green (André), «L'Ecran bi-face, un œil derrière la tête», *Psychanalyse et Cinéma*, n. 1 (1970), 15-22.

Hauser (Arnold), *The Social history of art*, trad. ingl., Londres, Routledge & Kegan Paul, 1951.

Heath (Stephen), *Questions of cinema*, Bloomington, Indiana University Press, 1981.

Klingender (Francis), *Art and the industrial revolution* (1974), edición revisada Adams & Dart, 1968 (trad. cast.: *Arte y revolución industrial*, Madrid, Càtedra, 1983).

Kracauer (Siegfried), *Theory of film*, Oxford University Press, 1960 (trad. cast.: *Teoría del cine*, Barcelona, Paidos, 1989).

Kristeva (Julia), *Séméiotiké, recherches pour une sémanalyse*, Le Seuil, 1969.

Lebel (Jean-Patrick), *Cinéma et idéologie*, Ed. Sociales, 1970.

Metz (Christian), *Le Signifiant imaginaire*, U.G.E., col. 10/18, 1977, reed. Christian Bourgois, 1987. (trad. cast.: *Psicoanálisis y cine. El significante imaginario*, Barcelona, Gustavo Gili, 1979).

Moholy-Nagy (Laszlo), *Malerei Fotografie Film*, Bauhaus-Bücher, 1925.

Oudart (Jean-Pierre), «Notes pour une théorie de la représentation», *Cahiers du cinéma*, n. 229 (1971), 43-45. Panofsky (Erwin), *La Perspective comme «forme symbolique»* (1924), trad. fr. Ed. de Minuit, 1974 (trad. cast.: *La perspectiva como «forma simbólica»*, Barcelona, Tusquets, 1986).

Pleynet (Marcelin) y Thibaudeau (Jean), «Economique, idéologique, formel», conversación con la redacción, *Cinéthique*, n. 3, sin fecha (1969), 8-14.

Salt (Barry), *Film Style & technology: history & analysis*, Londres, Starword, 1983.

Sorlin (Pierre), *Sociologie du cinéma*, Aubier-Montaigne, 1977.

Thévoz (Michel), *L'Académisme et ses fantasmes*, Ed. de Minuit, 1980.

4. El papel de la imagen

La imagen sólo existe para ser vista por un espectador históricamente definido (es decir, que trate con ciertos dispositivos de imágenes), e incluso las más automáticas de las imágenes automáticas, las de las cámaras de vigilancia, por ejemplo, se producen de manera deliberada, calculada, con vistas a ciertos efectos sociales. Cabe, pues, *a priori* preguntarse si, en todo esto, tiene la imagen un papel que sea suyo propio: ¿No se produce, se piensa y se recibe todo, con respecto a la imagen, como momento de un acto, sea, poco importa, social, comunicacional, expresivo o artístico?

En rigor, el *papel de la imagen* es ciertamente asignable a uno u otro de los actantes de la historia social de las imágenes. Si lo aislamos aquí, de modo algo artificial, es, evidentemente, por pura comodidad, porque eso permite dar cuenta de todo un conjunto de investigaciones sobre la representación que, en mayor o menor grado, han considerado la imagen como dotada de valores inmanentes.

Cedemos así, durante un capítulo, a la tentación de personificar la imagen, de hacer de ella la fuente de procesos, de afectos, de significaciones. Pero limitaremos bastante estrictamente esta tentación, no examinando aquí, en lo esencial, sino uno de los valores de la imagen, su valor representativo, su relación con la realidad sensible, reservándonos para un último capítulo sus valores expresivos, los que pueden considerarse como aún más «propios» de la imagen y que, por tanto, han sido retenidos por las estéticas y las doctrinas artísticas.

I. LA ANALOGÍA

Hemos encontrado ya la noción de **analogía**, es decir, el problema del parecido entre la imagen y la realidad, examinándolo (véase capítulo primero, II.1 y capítulo 2, I.1 y II.2) desde el punto de vista del espectador, y preguntándonos en especial cómo puede éste percibir en una imagen algo que evoque un mundo imaginario. Vamos a recuperar la misma pregunta, pero poniendo el acento esta vez en la imagen misma o, más bien, en la relación entre la imagen y la realidad que se supone representa (dicho de otro modo, vamos a considerar la representación menos como un resultado, que debe apreciar un espectador, que como un proceso, una producción, que debe obtener un creador).

I.1. Fronteras de la analogía

I.1.1. Analogía: ¿convención o realidad?

Una costumbre profundamente anclada como la nuestra, referente a ver mayoritariamente imágenes fuertemente analógicas, nos conduce a menudo a apreciar mal el fenómeno de la analogía, refiriéndolo inconscientemente a una especie de ideal, de absoluto, que sería el parecido perfecto entre una imagen y su modelo. Esta actitud, que tiene sus cartas de nobleza teóricas, se encuentra aún en estado inocente en todo espectador que identifica absolutamente la imagen vista con una realidad documental, en todo fotógrafo aficionado que toma sus clichés por un fragmento de realidad, etc. Ni siquiera las conmociones introducidas, desde hace un siglo, en la visión artística de la realidad han sido suficientes para hacer vacilar esta costumbre; aún hoy, si bien el cubismo, por ejemplo, es aceptado por el gran público como un estilo auténticamente artístico, sigue siendo concebido como un modo de representación *deformador*, que *se aparta* de la norma analógica, siempre más o menos fotográfica.

Hay que empezar, pues, por relativizar, en lo posible, esta concepción «absolutista» de la analogía, sin por eso renunciar totalmente, como hacen algunos teóricos, a la noción misma de analogía. Sobre este punto citaremos una vez más el trabajo de Ernst H. Gombrich, entre otros su gran clásico *Arte e ilusión*, que es ejemplar por el carácter matizado y argumentado de su posición. La tesis central de Gombrich es doble:

1. Toda representación es convencional, incluso la más analógica (la fotografía, por ejemplo, sobre la que se puede actuar cambiando ciertos parámetros ópticos —objetivos, filtros— o químicos —películas—);

2. Pero hay convenciones más naturales que otras, las que juegan con las propiedades del sistema visual (en especial la perspectiva).

En otras palabras, para Gombrich, la analogía pictórica (o, en general, la analogía icónica)[1] siempre tiene un doble aspecto:

— el aspecto *espejo*: la analogía duplica [ciertos aspectos de] la realidad visual, y por otra parte, la práctica de la imagen figurativa es quizás una imitación de la imagen especular, la que se forma naturalmente en una superficie acuática, en un vidrio, en un metal pulido;

— el aspecto *mapa* (*map*): la imitación de la naturaleza pasa por esquemas múltiples: esquemas mentales, ligados a unos universales y que pretenden hacer más clara la representación simplificándola; esquemas artísticos, derivados de la tradición y fijados por ella, etc.

Lo que dice Gombrich, en estos términos tan coloristas, tomados de su artículo *Mirror and Map* (1974), es que siempre hay un mapa en el espejo: sólo los espejos naturales son puros espejos. Por el contrario, la imitación deliberada, humana, de la naturaleza, implica siempre un deseo de creación concomitante con el deseo de reproducción (y que a menudo lo precede),[2] y esta imitación pasa siempre por un vocabulario de la pintura (más tarde, de la fotografía, del cine) que es *relativamente autónomo*. Así se explica, por ejemplo, que «el mundo no se parece nunca del todo a un cuadro, mientras que un cuadro puede tomar la apariencia del mundo»: en el cuadro, esta apariencia del mundo está modelada, y modulada, por esquemas que intentan hacer comprender. El arte es también «lo que enseña a ver».

---

[1] El único adjetivo directamente derivado, de la palabra «imagen», es «imaginario» que ha tomado un sentido especializado que lo enlaza con la imaginación. Se recurre, pues, a la raíz griega *ikon*, para forjar este «icónico» que, en el uso neutro que hacemos aquí de él, no significa nada más que: «de la imagen, perteneciente a la imagen, propio de la imagen».

[2] Así es como Gombrich interpreta el famoso «Yo no busco, encuentro» de Picasso: no pretendo reproducir la naturaleza, pero encuentro, es decir, miro las cosas, los rasgos, etc., animarse bajo mis manos.

Vamos a examinar rápidamente unos enfoques teóricos que han insistido, de manera más unilateral, sea sobre el aspecto *espejo*, el aspecto mímesis, sea sobre el aspecto *mapa*, el aspecto referencia.

I.1.2. Analogía y mímesis

Mímesis es una palabra griega que significa «imitación» y que se encuentra, en los filósofos griegos, en dos contextos bastante distintos:

— un contexto narratológico: Platón, en particular, designa con ella, la mayoría de las veces, una forma particular de relato, el relato [oral] «por imitación», en el que el recitador imita a los personajes, adoptando su lenguaje, sus modos de pensar etc. (véase más abajo, IV.1.1).

— un contexto representacional: en Aristóteles, y más claramente aún en Filóstrato, la *mímesis* designa la imitación representativa, en el sentido del que hablamos en este capítulo.

Mímesis es, en el fondo, un sinónimo bastante adecuado de *analogía*. Lo adoptamos aquí para designar el ideal del parecido «absoluto», forzando un poco su sentido, precisamente porque la mayor parte de las teorías de la analogía ideal se basan en la postulación de un efecto de credibilidad provocado por la imagen analógica y que no deja de tener relación con que estas imágenes sean también diegéticas (en el sentido actual de la palabra, es decir, recordémoslo, cargadas de ficción). La encarnación más absoluta de esta teoría es sin duda el artículo de André Bazin, ya citado, «Ontología de la imagen fotográfica» (1945); recordemos, esquemáticamente, la tesis de Bazin:

— la historia del arte es la de un conflicto entre la necesidad de ilusión (de duplicación *del mundo*), supervivencia de la mentalidad mágica, y la necesidad de expresión (entendida por Bazin como expresión «concreta y esencial» del mundo). Estas dos necesidades estaban armoniosamente conjugadas en el arte prerrenacentista, pero la invención de la perspectiva, «pecado original de la pintura occidental», las separó, llevando excesivamente el arte hacia el aspecto de la ilusión;

— la fotografía ha liberado a la pintura del parecido, en la medida en que satisface mecánicamente un deseo de ilusión: la fotografía es, esencialmente, *ontológicamente* objetiva, más creíble, pues, que la pintura. La fotografía posee «un poder irracional que arrastra nuestra credibilidad».

Esta tesis es notable por su coherencia: si la imagen fotográfica es creíble, es por ser perfectamente objetiva, pero no podemos juzgarla como tal sino en virtud de una ideología del arte que asigna a éste la función de representar (y eventualmente de expresar) lo real, y nada más. Bazin acepta que haya un mapa en el espejo, a condición de que tenga efectivamente la neutralidad de un mapa geográfico, que sólo informe sobre el territorio y no sobre el topógrafo. Ultimo ajuste de la teoría: Bazin estima que, si es lo real y sólo lo real lo que ha de representarse y expresarse, es porque posee un *sentido*, de origen necesariamente divino (sólo Dios puede dar un sentido a lo real) y, por tanto, necesariamente oculto. Lo importante es, pues, expresar la significación de lo real; la ilusión, alcanzable, es una finalidad menor.

No es éste el lugar para desarrollar la crítica de este texto, extremadamente marcado por su contexto filosófico y crítico (Bazin cita en él implícitamente a Sartre, Malraux o Teilhard de Chardin). Recordemos de él solamente el aserto que forma parte de su título: la imagen fotográfica tiene una esencia, que es la de ser una «alucinación verdadera», la de «embalsamar» y «revelar» lo real en todos sus aspectos, incluidos los temporales. Es, pues, la encarnación de un parecido ideal, apto para satisfacer la necesidad de ilusión mágica que está en el fondo de todo deseo de analogía.

I.1.3. Analogía y referencia

Si Bazin estima que la analogía «perfecta» responde a una necesidad fundamental y eterna del hombre, hay en cambio teóricos que piensan que no es más que un accidente en la historia de las producciones humanas, y que la analogía —nunca pensable como perfecta— sólo es una de las modalidades, no más importante que otras, de un proceso más amplio, que llamaremos la *referencia*.

Este término está tomado de la obra ya citada de Nelson Goodman, *Los lenguajes del arte* (1968, 1976), que pretende establecer los fundamentos de una «teoría general de los símbolos» (englobando este último término, en este caso, todos los artefactos de la comunicación humana: letras, palabras, textos, imágenes, diagramas, mapas, modelos, etc.) y de los «sistemas de símbolos», o «lenguajes».

En esta empresa, conducida según el modo extremadamente abstracto de la filosofía analítica anglosajona, la cuestión de la analogía y la de la representación misma son consideradas menores y no se abordan sino por las confusiones que podrían provocar. Para Goodman, la noción de imitación casi no tiene sentido: no puede copiarse el mundo «tal como es», sencillamente porque no se sabe *cómo* es. Esta expresión, pues, solamente puede significar esto: «copiar un aspecto del mundo, lo más normal posible, visto por un ojo inocente». Pero no existe ni normalidad absoluta, ni ojo inocente, pues la visión siempre va acompañada de la interpretación, incluso en la vida más cotidiana. Copiando, fabricamos.

Así, la construcción teórica elaborada por Goodman incluye la analogía en una tipología de ajustes, en la que figura sólo a título anecdótico, como caso particular del proceso semántico fundamental de la referencia:

$$\text{referencia}\begin{cases}\text{denotación}\begin{cases}\text{representación}\\ \text{expresión}\end{cases}\\ \text{ejemplificación}\end{cases}$$

En esta terminología siempre se trata de procesos de simbolización de lo real, es decir, de producción de artefactos «intercambiables» en el interior de una sociedad, y que permiten referirse convencionalmente a ella. La denotación se distingue de la ejemplificación en que la segunda tiene lugar en presencia del referente y la primera en su ausencia: la denotación es definida por Goodman como *symbolizing without having*, simbolizar sin tener. En cuanto a la distinción entre representación y expresión, se define como algo que remite a una diferencia de naturaleza del referente, concreto en el primer caso, abstracto en el segundo: se representan objetos concretos, se expresan valores (objetos) abstractos.

Desde esta perspectiva, el parecido, la analogía, se convierte en un fenómeno menor, hasta el punto de no dar lugar siquiera a un tipo propio de referencia. Así, la analogía puede teóricamente intervenir en cada uno de los tipos de referencia y si, históricamente, ha estado asociada sobre todo a la representación, para Goodman, esto es accidental. Dedica, en especial, un desarrollo bastante largo a demostrar que el parecido (suponiendo incluso que sea alcanzable, de lo cual duda) no es en modo alguno necesario para la representación y que tampoco es suficiente. En otras palabras, hablando lógicamente, no hay relación alguna entre parecido y representación.

El libro de Goodman desborda, pues, ampliamente, la cuestión de la analogía. En particular, estudia bastante detenidamente tipos de imágenes como las imágenes «colectivas» (las que representan una clase de objetos, es decir, un objeto no singularizado, supuestamente característico, por el contrario, de todos los objetos del mismo género), las imágenes «ficticias» (aquellas cuya denotación es inexistente en el mundo real, por ejemplo la imagen de un unicornio) y lo que llama *representation-as*, representación-como o representación-en (representación de alguien como algún otro, por ejemplo, una imagen de Mr. Pickwick como Don Quijote). En todos estos casos, la analogía está presente, pero a condición de distinguir dos denotaciones de la imagen: una denotación concreta, que es su modelo, y una denotación abstracta, que es la del proceso referencial en su conjunto.

I.2. Indicadores y grados de analogía

I.2.1. La analogía como construcción

Es casi imposible sintetizar unos enfoques tan antinómicos como los de Bazin y Goodman. Sin embargo, de la breve exposición precedente, puede retenerse que la analogía:

— tiene una realidad empírica, que está sin duda en su origen. La analogía se verifica perceptivamente, y de esta verificación es de donde ha nacido el deseo de producirla;

— ha sido, pues, producida artificialmente, en el curso de la historia, por diferentes medios que permiten alcanzar un parecido más o menos perfecto;

— ha sido producida siempre para utilizarse con fines del orden de lo simbólico (es decir, ligados al lenguaje).

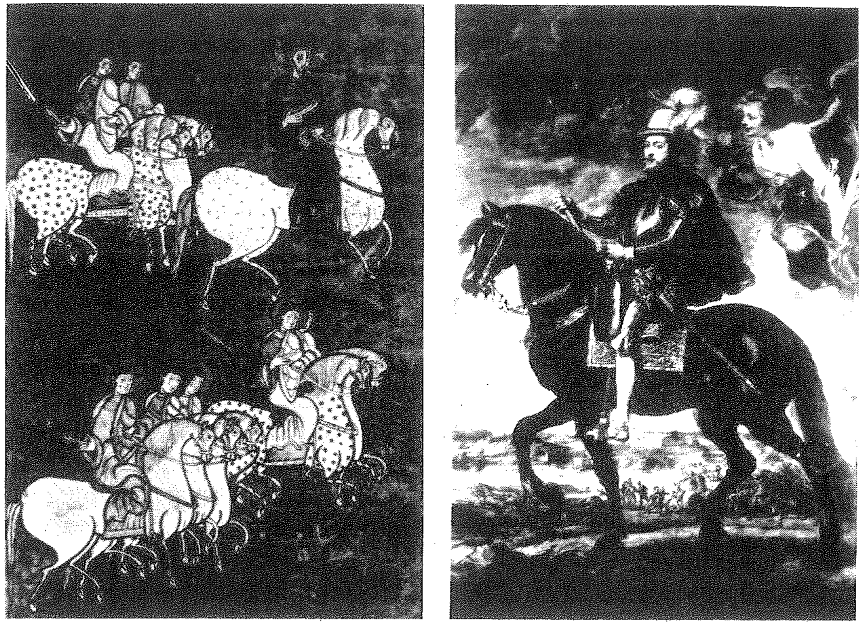
Las imágenes analógicas han sido siempre, pues, construcciones que mezclaban en proporciones variables la imitación del parecido natural y la producción de signos comunicables socialmente. Hay *grados de analogía*, según la importancia del primer término, pero la analogía nunca está ausente de la imagen representativa.

Es fácil evidenciar esta gradación del fenómeno de la analogía confrontando imágenes que tengan el mismo referente, pero producidas en circunstancias sociohistóricas diferentes. Un objeto tan elemental como un árbol da lugar a imágenes que varían casi hasta el infinito, sobre un esquema de base que sigue siendo aproximadamente siempre el mismo (distinción entre tronco y ramas, entre ramas y follaje, etc.). Otro ejemplo esclarecedor es el de escenas enteramente convencionales, tratadas en diferentes estilos: una escena religiosa como la Anunciación, abundantemente representada en la pintura europea de los siglos XII al XVII, conserva en lo esencial todos sus rasgos más codificados (símbolo del lecho con colgaduras rojas que metaforizan la sangre del parto, lirios y recipientes de vidrio para la pureza de la Virgen, etc.), aunque la representación global de la escena se ajuste al estilo dominante, haciéndose más naturalista en el siglo XV, más dramática y con más efectos luminosos, en el siglo XVII, etc.

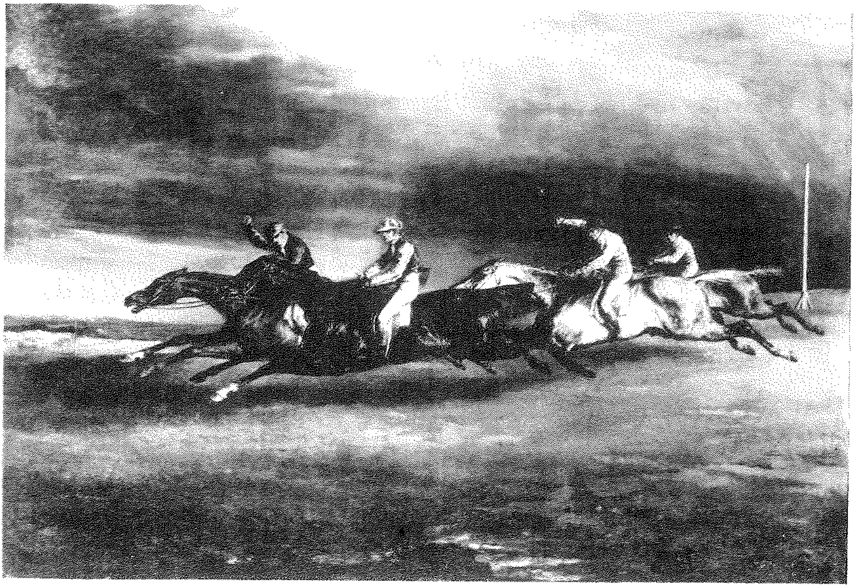
I.2.2. Los indicadores de analogía

Durante mucho tiempo se ha considerado la analogía como un proceso de «o todo o nada»: una imagen era analógica o no lo era y, si lo era, su sentido se agotaba, de algún modo, en su parecido con la realidad. Contra esta concepción de un «purismo icónico» (C. Metz) han reaccionado, con medios diversos, la mayoría de los enfoques recientes de la imagen. En particular, la empresa semiológica, tal como se desarrolló en los años sesenta en Europa, alrededor de Roland Barthes, de Umberto Eco, de Christian Metz, hizo mucho por separar teóricamente la noción de imagen de la de analogía.

De un artículo de Metz (cuyo título, «Au-delà de l'analogie, l'image», es todo un programa) hemos tomado la expresión «grados de analogía», para designar el hecho de que la imagen contiene, ciertamente, pero no solamente, «analogía», y que, además, la analogía no sirve en ella, la mayoría de las veces, sino para transmitir un mensaje que, por su parte, nada tiene de analógico, ni siquiera de visual (mensaje publicitario, religioso, narrativo, etc.).



Grados de analogía: tres modos de ver caballos: a la izquierda, *Los caballeros del Apocalipsis*, miniatura del siglo XI; a la derecha, *El rey Felipe II a caballo*, de Rubens; debajo, *Le Derby*, de Géricault.



Casi en la misma época, un artículo de Barthes sobre la fotografía (partiendo del análisis de una fotografía publicitaria para una marca de pasta), tomaba una posición comparable: no existe una imagen puramente denotada, que se contente con representar inocentemente una realidad inocente; por el contrario, toda imagen transmite numerosas connotaciones, dependientes del juego de ciertos códigos (sometidos también ellos a una ideología).

Pero en su artículo, Metz va más lejos, y afirma que *la analogía misma está codificada* y, por tanto, culturalmente determinada de la A a la Z. Arrastrado parcialmente por el impulso de su pensamiento, llega, por otra parte, hasta identificar como códigos las propiedades mismas del sistema visual. Con esta última proposición se consigue, indudablemente, un ejemplo de las dificultades a las que conduce todo enfoque de la imagen como portadora de un sentido inmanente, pues, si en la visión hay codificación, no podría tener el mismo sentido que la codificación ligada a las connotaciones de la imagen, por ejemplo. Igualmente se trataba sobre todo, para Metz, de subrayar que toda imagen, por muy «perfectamente» analógica que sea, se *utiliza* y se *comprende* en virtud de convenciones sociales que descansan todas, en última instancia, en la existencia del lenguaje (éste es uno de los postulados de base de la semiolingüística).

Notemos que, en el artículo recién citado, Barthes no comparte el «absolutismo» codificador de Metz. Para él, la fotografía es «un mensaje sin código»: no hay reglas de la analogía fotográfica, porque ésta no manifiesta códigos históricamente variables. Barthes insiste, en cambio, bastante unilateralmente, sobre la naturaleza de registro, de huella, de la fotografía, sobre el carácter mecánico y «objetivo» de este registro, y sobre la credibilidad resultante, en lo que llama «el haber estado allí de las cosas». Posición también un tanto excesiva, al atribuir Barthes el mayor papel a la analogía fotográfica (sin duda porque la comparaba demasiado con la analogía pictórica, en la que las codificaciones son infinitamente más aparentes). En efecto, si la fotografía es una marca, una huella, esta marca es sin embargo modelable y puede intervenirse de manera «codificada» en diferentes niveles: encuadre, elección del objetivo, del diafragma, del tipo de revelado y de positivado, etc.

A la noción de código, marcada siempre por su origen lingüístico, preferimos, pues, para designar esta idea de que la analogía

es una construcción, operada por grados y utilizable convencionalmente, la noción de *indicador*, y hablaremos de indicadores de analogía para designar todos los elementos de la imagen que participan en esta construcción global. Dos observaciones:

1. Hay, entre los indicadores de analogía de los que hablamos y lo que hemos llamado más arriba indicadores (perceptivos) de profundidad (véase capítulo primero, II.1), un evidente paralelismo. Esto no es un azar y, desde el punto de vista de la percepción, los indicadores de profundidad son una parte, importante, de los indicadores de analogía.

2. Entre estas dos nociones hay, sin embargo, una diferencia igualmente evidente, y capital, pues los indicadores de analogía, si bien están destinados a ser percibidos (y a convertirse, pues, en indicadores perceptivos), deben ante todo ser producidos, fabricados. Nuestra discusión sobre los indicadores de profundidad perceptibles por el ojo se refería a cualquier situación visual, implicase o no imágenes, mientras que los indicadores de analogía de los que hablamos aquí son los que se han *puesto* en imágenes.

Es casi imposible dar una lista de estos indicadores, aunque, por supuesto, todos los indicadores perceptivos tienen sus paralelos en términos de indicadores de analogía. Se encontrarán, pues, todos los indicadores espaciales, estáticos como la perspectiva, dinámicos como el paralaje de movimiento si la imagen incluye el movimiento, pero se encontrarán además indicadores que juegan con la luz, con el color, con la expresividad de las materias, etc., categorías todas que han dado lugar a codificaciones particulares a lo largo de la historia de la representación, y sobre todo en pintura.

Todas las historias del arte dedican un capítulo a las conmociones en la representación del espacio en el Renacimiento (véase II, más abajo). Pero este período fue igualmente muy rico en novedades referentes a otros indicadores de analogía. Las célebres acuarelas de Durero, por ejemplo, que representan un ramillete de violetas, un manojo de hierba, o un conejo, apuntan menos a la restitución de un espacio profundo que a la expresión de texturas, según convenciones muy diferentes de lo que se había realizado hasta entonces, cuantitativamente (Durero dibuja más briznas de hierba, más pelos de conejo) y cualitativamente (el color es «más justo», los efectos de luz «más verosímiles»). Para terminar una vez más con toda tentación de ver en ello un progreso absoluto, recordemos que el mismo artista produjo, simultáneamente, célebres grabados que representan un rinoceronte y que son perfectamente «irrealistas»: aplica literalmente los esquemas entonces en vigor para representar a este animal, en especial los que traducen visualmente la leyenda según la cual estaba revestido de placas acorazadas, como una armadura.

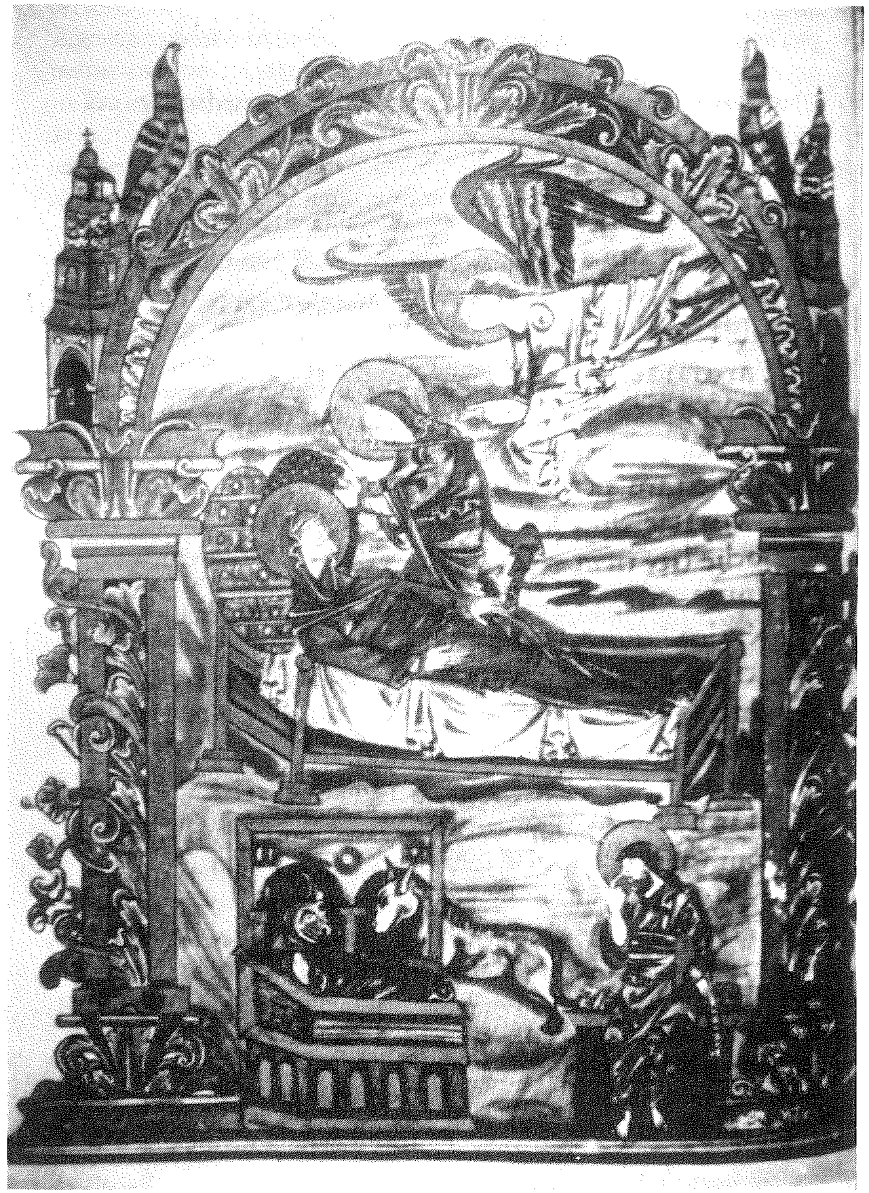
I.3. De nuevo el realismo

I.3.1. Realismo y exactitud

Si volvemos aquí sobre la noción de **realismo**, ya abordada a propósito del espectador (véase capítulo 2, II.2.2), es porque, en la historia del arte occidental desde hace varios siglos, esta noción ha tendido a confundirse, más o menos, con la de analogía. Todavía hoy, en el lenguaje corriente, una imagen realista es, la mayoría de las veces, una imagen que representa analógicamente la realidad acercándose a un ideal relativo de la analogía (ideal que encarna bien la fotografía).

Es, pues, importante empezar por separar estrictamente el realismo de la analogía. La imagen realista no es forzosamente la que produce una ilusión de realidad (ilusión por otra parte infinitamente poco probable, como hemos visto igualmente en el capítulo 2, II). Ni siquiera es forzosamente la imagen más analógica posible, y se define más bien como *la imagen que da, sobre la realidad, el máximo de información*. En otras palabras, si la analogía se refiere a lo visual, a las apariencias, a la realidad visible, el realismo se refiere a la información transmitida por la imagen y, por tanto, a la comprensión, a la intelección. En los términos de Gombrich, podría decirse que la analogía está ligada al aspecto *espejo* y el realismo al aspecto *mapa*.

Sin embargo, la definición que acabamos de dar no es enteramente satisfactoria (en un sentido es, incluso, fácil de refutar). Puede, en efecto, darse la misma cantidad de información utilizando convenciones representativas muy diferentes, algunas de las cuales serán percibidas como fuertemente irrealistas. Un sencillo ejemplo (tomado del libro de Nelson Goodman) es el de lo que se llama *perspectiva invertida*: en muchas de las ilustraciones de fines de la Edad Media, se encuentran escenas representadas en profundidad, pero en las cuales las rectas supuestamente perpendiculares al plano de la imagen, en lugar de estar dibujadas como convergentes, dirigiéndose a un punto de fuga (véase II.1, más



Perspectiva invertida: en esta *Natividad* de principios del siglo XI, el lecho de la Virgen y el pesebre con el buey y el asno están en perspectiva invertida (el lado más cercano a nosotros es más pequeño que el lado más alejado).

abajo), están dibujadas como divergentes. En este sistema perspectivo, así, un cubo estará representado de tal modo que se verá, no el interior de sus caras laterales, sino el exterior de esas caras. El efecto producido en nosotros, espectadores occidentales del siglo XX, es complejo: ese sistema parece irrealista, porque no se parece a la perspectiva fotográfica, dominante para nosotros; al mismo tiempo, lo comprendemos como una convención eventualmente aceptable, porque estamos más o menos familiarizados con la historia del arte, y el cubismo, entre otros, nos ha acostumbrado un poco a este género de «inversión». Está claro, en cualquier caso, que, si se acepta la convención de la perspectiva invertida, ésta transmite, en potencia, exactamente la misma información espacial que la perspectiva con punto de fuga central. Si el realismo de una imagen no está simplemente ligado a la cantidad de información que transmite, es porque hay que añadir una cláusula a nuestra definición: la imagen realista es la que da el máximo de información *pertinente*, es decir, una información fácilmente accesible. Ahora bien, esta facilidad de acceso es *relativa*, depende del grado de estereotipia de las convenciones utilizadas, con respecto a las convenciones dominantes. Si «casi cualquier imagen puede representar casi cualquier cosa» (Goodman), entonces, el realismo no es sino la medida de la relación entre la norma representativa en vigor y el sistema de representación efectivamente empleado en una imagen dada.

I.3.2. Realismo, estilo, ideología

El realismo es, pues, necesariamente, una noción relativa y no hay realismo absoluto, ni siquiera realismo a secas (siempre hay que precisar de *qué* realismo se habla). Además, como la palabra o, con mayor precisión, su sufijo en —ismo, ya indica, el realismo es una tendencia, una actitud, una concepción, en pocas palabras, una definición particular de la representación, que se encarna en un *estilo*, en una escuela. Los historiadores y críticos de arte han inventariado así varios realismos[3] (varias escuelas realistas), y pocas similitudes hay entre, por ejemplo, el realismo reivindicado por Courbet a mediados del siglo XIX, el «realismo socialista» que fue hegemónico en las artes de la U.R.S.S. durante varios decenios, el «neorrealismo» en el cine italiano de 1945, y lo que se ha etiquetado a veces como «realista» en la pintura holandesa de los siglos XVII y XVIII.

Estos estilos realistas diferentes están, a su vez, evidentemente determinados por la demanda social, en particular ideológica. El realismo socialista que, de todos los realismos, es el que ha sido objeto de la más explícita y más cruda teorización, obedece así a cierto número de cánones referentes a los tipos de escenas representadas (en la pintura: escenas de trabajo «socialista», reuniones de dirigentes, conferencias, escenas militares, etc.), pero también, y sobre todo, a la figura humana (gestos expresivos, caracterizaciones, vestimenta, actitudes). Las instrucciones a los artistas contenidas en varios discursos del ministro Andrei Shdanov en el curso de los años treinta, especifican en especial que estas figuras deben ser «más destacadas, más próximas al ideal» socialista: clara confesión de que el realismo tiene menos que ver con la realidad que con el ideal, con la convención.

Pero la noción misma de realismo no es pertinente en relación con todas las normas de representación. En ciertas épocas de la historia del arte, la representación no apunta en modo alguno al realismo, porque no pretende, en absoluto, representar lo real. Citemos el ejemplo bien conocido del arte egipcio, muchas de cuyas figuras representan escenas del más allá, y no del mundo de aquí abajo; de modo más general, esto es cierto en las artes sacras, en el sentido de André Malraux (arte de los dioses, anónimo, enteramente situado en el campo de lo sacro y separado de la apariencia), desde el arte griego arcaico a las artes de Oceanía, de Africa, etc. Lo ideológico es, en el fondo, la noción misma de lo real, y el hecho de que viviéramos desde hace siglos con este concepto no debe ocultarnos su falta de universalidad. Sólo puede, por consiguiente, haber realismo en las culturas que poseen la noción de lo real y le atribuyen importancia. En cuanto a las formas modernas del realismo (digamos, desde el Renacimiento), provienen, además, de un lazo, también plenamente ideológico, establecido entre lo real y sus apariencias: encontramos aquí la noción de «ideología de lo visible», de la que hemos hablado siguiendo a Jean-Louis Comolli en el capítulo 3, III.2.

Hay que observar, sin embargo, que la imagen «sagrada» se ha hecho hoy una variedad más rara, y que ningún estilo representativo relativamente reciente escapa totalmente a la ideología de lo real (si no a la ideología de lo visible). En *Arte e ilusión*,

---

[3] Así, una exposición reciente en el centro Pompidou en París, dedicada a ciertas tendencias del arte del siglo XX, tenía por título: *Los realismos*.

El realismo socialista: arriba, en el cine; abajo, en pintura.

Gombrich no duda en decir que el único gran cambio en toda la historia del arte sería, finalmente, el paso de la imagen primitiva (que vale como sustituto de la cosa, como ídolo) a la imagen ilusionista, que remite a lo visible. Sin llegar necesariamente hasta ahí, está claro que incluso la imaginería religiosa más codificada (las repetitivas estatuas de Buda, por ejemplo, sin hablar de los iconos cristianos ortodoxos, en los que la presencia divina se supone infusa) descansa en una representación parcialmente realista de las apariencias sensibles, a costa, por otra parte, de rechazar estas apariencias en el campo de la ilusión (el «velo de Maya» de la religión brahmánica).

Esta ideología de lo visible en la representación se culmina, por ejemplo, en la pintura académica del siglo XIX, como ha mostrado Michel THÉVOZ (1980) que ve en ella el «estadio supremo» de la hegemonía de lo visible y de la racionalización de esta hegemonía como señuelo. La hegemonía de la mirada, por otra parte, no es, añade él, más que un efecto del sistema del intercambio generalizado, fundado en *equivalentes generales* (el oro en el campo del valor económico, el rey para el valor político, el falo para el campo de lo simbólico). Se manifiesta además, concretamente en el siglo XIX, por una visibilización generalizada de la experiencia, al tender el saber sobre el mundo a situar éste a distancia y a dar modelos progresivamente abstractos, cada vez más matemáticos, hasta el punto de que lo real se convierte en algo confundido con lo descriptible. Lo que caracteriza la edad académica es que esta visibilización tiene en ella efectos enteramente negativos, de señuelo, al convertirse el «efecto de lo real» en un sustituto neurótico y ya no en una apertura a la realidad: lo visible se hace aquí una ilusión generalizada. Para Thévoz, el realismo académico es un idealismo.

Observemos, para terminar, que la reivindicación realista, importante en el arte occidental, tampoco ha sido universal: ha habido escuelas que se encuadran en el irrealismo, en el no-realismo, en el surrealismo o, sencillamente, en una concepción del arte como «superador» del realismo. En espera de volver sobre esto en el último capítulo, citemos solamente esta frase de un fotógrafo de fines del siglo XIX, Henry Peach Robinson, muy reveladora del deseo de arte en la fotografía, al sentirse demasiado limitada en su función de reproducción: «El arte de la fotografía no está en la exactitud; comienza una vez que ésta ha sido alcanzada».

II. EL ESPACIO REPRESENTADO

Como hemos dicho ya a propósito de la percepción (véase capítulo 1, II.1), el espacio es una «categoría fundamental de nuestro entendimiento» (Kant), aplicada a nuestra experiencia del mundo real. Desde el punto de vista perceptivo, el espacio afecta sobre todo a la percepción visual y a la percepción «háptica» (percepción ligada al tacto y a los movimientos del cuerpo); de esas dos percepciones, es además la segunda la que nos da lo esencial de nuestro «sentido del espacio» y, ya lo hemos dicho, la vista aprecia siempre el espacio en función de su ocupación por un cuerpo humano móvil.

La representación del espacio en imágenes planas (pintura, fotografía, cine) no puede evidentemente reproducir más que algunos rasgos de la visión del espacio, en particular, como también hemos visto (véase capítulo 1, III.2), los referentes a la *profundidad*. Pero, en lo que sigue, conservaremos siempre en segundo término esta idea de que el espacio es una categoría más compleja que la representación icónica.

II.1. La perspectiva

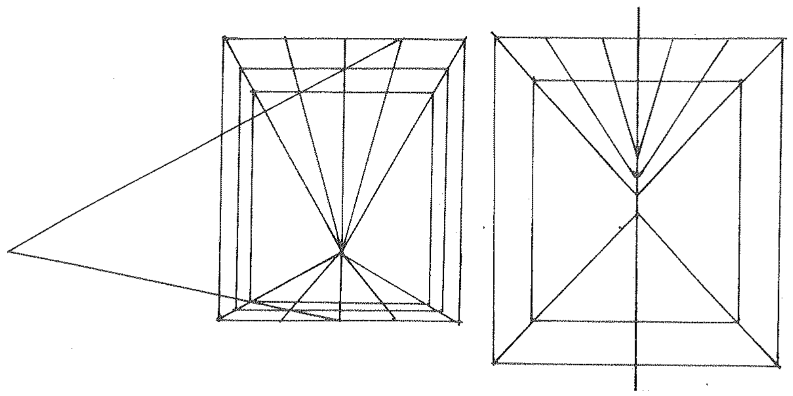
II.1.1. La perspectiva geométrica

La perspectiva es una transformación geométrica que consiste en *proyectar* el espacio tridimensional sobre un espacio bidimensional (una superficie plana) según ciertas reglas y de modo que transmita, en la proyección, una buena información sobre el espacio proyectado; idealmente, una proyección perspectiva debe permitir la reconstitución mental de los volúmenes proyectados y de su disposición en el espacio. Las reglas de esta transformación son eminentemente variables y existen, pues, geométricamente hablando, un número muy elevado de sistemas perspectivos, al menos potenciales. En la práctica, se han utilizado dos tipos principales:

1. Las perspectivas con centro. En estos sistemas perspectivos, unas rectas paralelas entre sí en el espacio de tres dimensiones se transforman en rectas (o en curvas) convergentes en un punto. La variedad más importante de este tipo es, evidentemente, la perspectiva con punto de fuga central, inventada en el Renacimiento con el nombre de *perspectiva artificialis*, pero a veces se ha preconizado también el empleo de perspectivas «curvilíneas»;

2. Las perspectivas «a vista de pájaro», en las cuales las paralelas siguen siendo paralelas en la proyección.

Es posible siempre, sin embargo, definir otros tipos y algunos han sido efectivamente utilizados en la historia de las imágenes.



La perspectiva: a la izquierda, perspectiva con punto de fuga central; a la derecha, perspectiva en espinas de pez.

Citemos solamente la perspectiva llamada «en espina de pez» (o también «con eje de fuga»), en la que las rectas perpendiculares al plano del cuadro convergen hacia un eje central y no hacia un punto. En su libro sobre la perspectiva, Erwin Panofsky da numerosos ejemplos de ella en la pintura romana y de la Edad Media, sin que pueda decirse, por otra parte, que se trate allí de un sistema tan riguroso como los que hemos citado precedentemente; el grado de convergencia es en particular bastante arbitrario y, sobre todo, este sistema regula muy mal el caso de las rectas distintas de las perpendiculares al plano del cuadro: podría hablarse más bien, pues, a propósito de él, de pseudo-sistema o de quasi-sistema.

II.1.2. La perspectiva como «forma simbólica»

Cualquiera que sea el sistema considerado, el problema de la perspectiva empieza con su utilización. Algunos sistemas se utilizan de manera deliberadamente muy convencional: es el caso, por ejemplo, de la *axonometría* de los arquitectos y de los topógrafos, que es un sistema no centrado, de rectas paralelas. Los sistemas históricamente utilizados en la representación pictórica, después fotográfica, tienen todos, por supuesto, ese mismo valor de convención, y nunca se repetirá bastante que un sistema perspectivo podría siempre ser virtualmente sustituido por otro sin que la información dada por la imagen quedase sustancialmente alterada. Pero los sistemas elegidos lo han sido todos por otra razón distinta a su simple capacidad de información y, conscientemente o no, cada sistema ha sido destinado a expresar una cierta idea del mundo y de su representación, una cierta concepción de lo visible.

Hemos visto algo más arriba (véase I.3) el ejemplo de la perspectiva llamada *invertida*. Ahora bien, está claro que la elección de tal sistema (que es también, por su parte, más bien un pseudosistema) corresponde a la preeminencia concedida a ciertos valores simbólicos sobre el realismo visual; según Jean Wirth (1989), sirve, resueltamente, para *abolir* el espacio y la distancia, trayendo el fondo hacia el primer término del cuadro y confiriéndole una escala mayor que la del primer plano (lo que resulta coherente con el gran tamaño, determinado simbólicamente, de los personajes del fondo). Del mismo modo, la perspectiva *caballera* utilizada por la casi totalidad de las estampas japonesas clásicas, y en la que no hay punto de fuga, corresponde a una negativa a jerarquizar lo próximo y lo lejano, etc.

En cambio, en el sistema para nosotros dominante, el que se impuso en la pintura occidental a partir de principios del siglo XV con la *perspectiva artificialis*, se ha pretendido copiar la perspectiva natural que actúa en el ojo humano. Pero esta copia no es inocente y, al hacer esto, se da a la visión el papel de modelo de toda representación. Así, la perspectiva centrada, fotográfica, es también testimonio, aunque lo hayamos olvidado la mayor parte del tiempo, de una elección ideológica o, más ampliamente, simbólica: hacer de la visión humana la regla de la representación.

Es lo que Panofsky quiso expresar al definir la perspectiva como la «forma simbólica» de nuestra relación con el espacio. La noción de forma simbólica, que ya hemos mencionado (véase capítulo 3, III.3.3), se debe al filósofo alemán Ernst Cassirer, y designa las grandes construcciones intelectuales y sociales por las cuales entra el hombre en relación con el mundo (para él: el lenguaje como forma simbólica de los objetos en la comunicación verbal; la imagen artística como forma simbólica de las ideas en la comunicación visual; los mitos, y después la ciencia, como forma simbólica de nuestro conocimiento del mundo natural), insistiendo sobre la relativa autonomía de esta esfera de lo simbólico que se desarrolla y se construye según sus propias reglas. Al recoger esta noción pretende Panofsky mostrar, no que la perspectiva sea una convención arbitraria, sino que cada período histórico

ha tenido «su» perspectiva, es decir, una forma simbólica de la aprehensión del espacio, adecuada a una concepción de lo visible y del mundo. Estas diferentes perspectivas no tienen, pues, insistamos en ello, nada de arbitrario; se explican, por el contrario, con referencia al marco social, ideológico, filosófico, que les dio nacimiento.

En cuanto a la *perspectiva artificialis* en particular, se hizo posible (incluso necesaria) por la aparición en el Renacimiento de un «espacio sistemático», matemáticamente ordenado, infinito, homogéneo, isótropo, aparición a su vez ligada al espíritu de exploración que iba a conducir a los «grandes descubrimientos», pero también a los progresos de la matemática en otros sectores. Lo importante es que esta forma de perspectiva apareció, no en relación con una verdad absoluta, sino como un medio de cuadricular racionalmente el espacio, correspondiente a la óptica geométrica, es decir, para sus inventores, Leon Battista Alberti o Filippo Brunelleschi, *a la manera divina de investir el universo*. Esta perspectiva es, pues, una forma simbólica porque responde a una demanda cultural específica del Renacimiento, que está superdeterminada políticamente (la forma republicana de gobierno aparece en Toscana), científicamente (desarrollo de la óptica), tecnológicamente (invención de las ventanas acristaladas, por ejemplo), estilísticamente, estéticamente y, por supuesto, ideológicamente.

Sin duda, esta manera de presentar la perspectiva renacentista como producto puro y simple de una «tendencia de la época» intelectual o cultural es demasiado esquemática y no hace, por otra parte, justicia a Panofsky. En su libro *L'Origine de la perspective* (1987), al que aquí hemos de remitirnos necesariamente, Hubert Damisch demuestra que la perspectiva no tiene una historia, si se concibe la historia según el modelo lineal que llevaría desde el nacimiento hasta la muerte, sino *historias*, y que, a través de estas historias, pone siempre en evidencia la visión del mundo y el ejercicio del pensamiento.

En el fondo, lo que descubrieron entre otros Alberti y Brunelleschi, es (para decirlo evidentemente en términos anacrónicos) que lo visto, «ecológicamente», en el «mundo visual», no puede expresarse geométricamente sin renunciar a la ilusión de profundidad. Este descubrimiento, secundario en el Renacimiento (ya que, una vez más, lo que pretendía simbolizar la *perspectiva artificialis* era la mirada de Dios), permitió seguidamente al mismo sistema ser investido por otros valores simbólicos. Como veremos (II.3, más abajo), la perspectiva influyó en el teatro para ayudarle a jerarquizar las miradas alrededor de la del rey, mientras que, en la pintura, se vino progresivamente a considerar que la perspectiva centrada «representaba» el modo propiamente humano de apropiación de lo visible.

II.1.3. El debate sobre la perspectiva

Por construcción, la imagen perspectiva (designaremos así, en adelante, para abreviar, la imagen construida según las leyes de la *perspectiva artificialis*) produce una convergencia de las líneas en un plano; en particular, las líneas que representan rectas perpendiculares al plano de la imagen convergen en un punto, el *punto de fuga principal*, llamado también *punto de vista*. No podría manifestarse mejor que la perspectiva es un sistema centrado, cuyo centro corresponde, en cierto modo automáticamente, a la posición del observador humano.

Este rasgo es el considerado como más notable en muchos debates del siglo XX sobre la perspectiva. Alrededor de 1970, en particular, se quiso ver en la perspectiva un sistema enteramente adecuado para la emergencia de un sujeto «centrado» en el humanismo (y totalmente determinado por esta emergencia). Como acabamos de observar, hubo efectivamente, en la historia del arte occidental, un encuentro entre el centramiento de la concepción del mundo en el sujeto humano y un sistema perceptivo inicialmente inventado para dar cuenta de la presencia de Dios en lo visible (en Alberti, el rayo central, el que une el ojo del pintor al punto de fuga principal, se llama aún *rayo divino*). Pero este encuentro fue muy progresivo como, por otra parte, la constitución misma de la noción de sujeto: ésta, iniciada por el humanismo, prosigue con Descartes y el *cogito*, con la filosofía de las Luces, con el Romanticismo. Así, en cierta medida, el centramiento de la representación y su asimilación a la visión humana, son fenómenos más bien característicos de la pintura de alrededor de 1800 y, por supuesto, de la naciente fotografía.

Conviene en particular relativizar las tesis desarrolladas (por Jean-Louis Comolli, Marcelin Pleynet o Jean-Louis Baudry, véase capítulo 3, III.2.3) sobre la cámara como máquina de elaborar perspectiva, y «por tanto» como instrumento marcado por la ideología humanista y la ideología burguesa derivada de ella. Aparte de que la cámara cinematográfica, como la fotográfica, puede truncar enormemente la perspectiva (aunque sólo fuese con focales muy largas o muy cortas), no ha habido *una* ideología burguesa del siglo XV al siglo XX, sino varias formaciones ideológicas sucesivas que fueron otras tantas manifestaciones suyas. La visión de la historia que tiende a «aplastar», unos sobre otros, diversos valores simbólicos de la perspectiva, que son los que tuvo durante varios siglos, no puede ser, pues, muy rigurosa. (Añadamos que, para Damisch [1987], que critica vigorosamente estas tesis, «el humanismo [toscano u otro] no podía acomodarse a la perspectiva llamada central, como tampoco a la definición puntual del sujeto [...] que es su corolario».)

Inversamente, la posición académica tradicional, que veía en la perspectiva el único sistema científicamente legítimo, ha encontrado nuevos defensores que, contra el relativismo histórico de Panofsky, han mantenido la idea de una cientificidad, y por tanto de validez absoluta, intemporal, del sistema inventado en el Renacimiento. Es a veces el caso de ciertos teóricos de la percepción, que distinguen insuficientemente la perspectiva óptica de su representación en las imágenes, y no ven que tomar el ojo como modelo de la visión es un ideología como cualquier otra (aunque nos parezca más natural).

Han de ponerse estos debates, de hecho, en relación con las profundas transformaciones de la representación en el siglo XX. Pierre Francastel, en *Pintura y sociedad* (1950), ha mostrado bien que las «revoluciones» formales en el interior de la pintura traducían un profundo cambio de sensibilidad ante lo visual y el nacimiento de un nueva concepción del espacio. Como dice de modo excelente Marisa Dalai Emiliani: «La crisis de la perspectiva en la cultura moderna ha de ponerse en relación con la nueva concepción del espacio, introducida por las geometrías no euclidianas y en el campo científico por la teoría de la relatividad; coincide, además, con la crisis de la función tradicional del arte como *mímesis*, a la que la estética idealista opone una visión nueva del arte concebido como conocimiento y lenguaje».

Si bien estos debates son la parte más visible de la reflexión reciente sobre la perspectiva, son también su parte más especulativa y es justo mencionar que, al mismo tiempo, la investigación histórica sobre la perspectiva ha progresado enormemente en una dirección generalmente muy «panofskyana». Así, Miriam Schild Bunim (1940) ha descrito la historia de la representación del espacio, desde el arte paleocristiano hasta el Renacimiento, dando a cada «etapa» una correspondencia con las concepciones filosóficas y matemáticas y los conocimientos técnicos y culturales; John White (1957) ofreció una historia detallada, no sólo de la perspectiva lineal en el Renacimiento, sino de lo que llama perspectiva «sintética», a saber, el sistema curvilíneo, más empírico y menos riguroso geométricamente, que se encuentra en Fouquet, Uccello, y a veces incluso en Leonardo; Samuel Edgerton (1975) ha enlazado la perspectiva renacentista con varios factores sociales e históricos como los progresos de la cartografía; Michael Baxandall (1970 y 1972) la ha acercado a la retórica humanista y a los desarrollos de la matemática; etc. Todos estos autores y muchos otros, han insistido, de paso, siguiendo a Panofsky, en que la invención de la *perspectiva artificialis* es un *redescubrimiento* cuya novedad consiste menos en la perfección geométrica que en el valor simbólico que se le concede explícitamente, puesto que la Antigüedad griega y romana conocía, empíricamente, la perspectiva, pero sin haberle conferido nunca tal valor. Aparecido después de todos estos trabajos, el libro de Damisch ya citado, que integra sus aportaciones (y en este caso las discute), representa finalmente, en su complejidad, el estado más acabado de la reflexión actual sobre la perspectiva; para Damisch, la *perspectiva artificialis* es, ciertamente, una invención cuya historia puede contarse (al mismo tiempo que la de sus aplicaciones en la pintura), pero también es, más profundamente, la manifestación histórica de un conjunto de problemas filosóficos presentes de entrada desde la invención de la perspectiva, y aún actuales hoy, ya que son los problemas mismos del ser y del pensar.

II.2. Superficie y profundidad

II.2.1. Espacio abierto, espacio cerrado

Ni la perspectiva, ni siquiera la profundidad, son el espacio. Ante todo, porque éste, ya lo hemos repetido, se dirige de manera coordinada a nuestras sensaciones visuales y táctiles; luego, porque incluso en el interior de lo visible, la expresión icónica del espacio moviliza muchos factores distintos de la perspectiva (en particular, todos los efectos de luz y de colores).

Lo que pusieron en evidencia las alteraciones de la representación pictórica en el siglo XX es, entre otras cosas, la excesiva preponderancia que se había concedido, por la importancia atribuida a la geometría perspectivista, a la perfección de la ilusión de profundidad. Contra este imperio de la geometría, que ellos sentían como agobiante, es contra lo que reaccionaron algunos teóricos. Así, Pierre Francastel, en su ya citado estudio *Pintura y Sociedad* (1950), pero también en algunos de los ensayos reunidos en *La realidad figurativa* (1965), propone interesarse por el espacio representado, no sólo desde el punto de vista de lo visible y de su geometría, sino desde un punto de vista múltiple, fundado además en la noción de «espacio social» de Durkheim y en la noción de «espacio genético subjetivo» de Piaget y Wallon. Para él, el espacio figurativo es, pues, una verdadera síntesis de la geometría y de los mitos propios de una sociedad y, si el Renacimiento valora la geometría euclidiana, la pintura moderna tenderá a reproducir una concepción más «topológica» del espacio.

Ya hemos encontrado más arriba, en forma de fantasma del espectador (véase capítulo 3, I.1.2), esta idea de que la representación del espacio puede ser más o menos racionalizada, más o menos visualizada. En sus trabajos, Francastel opone, al arte puramente visual surgido según él del Renacimiento, lo que llama un arte *objetivo*, fundado en una concepción realista del objeto que no resulta sólo de la especulación intelectual sobre las percepciones visuales, sino de la combinación de estas percepciones con las sensaciones táctiles. El espacio de este arte objetivo es «polisensorial y operatorio», «práctico y experimental»; se encuentra en el arte de la Edad Media, pero también en el cubismo, en el arte egipcio, en los dibujos infantiles. Es un espacio *abierto* en el sentido de que, fundado en la noción de objeto y en una geometría de la vecindad, es, en sí, ilimitado. En relación con este espacio «abierto», Francastel lee el dominio de la perspectiva sobre cinco siglos de historia de la pintura como una *clausura* del espacio, que deviene limitado, imaginariamente, pero de forma coercitiva, por el marco de la imagen, el cual se identifica totalmente con los bordes del cubo perspectivo y significa, pues, concretamente, la imposición de la «rejilla» geométrica sobre el espacio real de la experiencia y de los objetos.

Prosiguiendo la reflexión de Francastel, Jean-François Lyotard ha acentuado también, en su *Discurso, figura* (1970) el aspecto negativo de la construcción perspectiva. Para Lyotard, el espacio sensible se organiza según el modo de la *diferencia*, y no de la *oposición*: ahora bien, la historia de la pintura sólo es una perpetua represión de la diferencia en favor de la racionalización geométrica, y Lyotard pone de relieve, como momentos positivos de esta historia, aquellos en los que la realidad no se da a ver según la óptica geométrica, sino que se da a ver a sí misma «como se ve el paisaje antes de mirarlo», en Cézanne por ejemplo, pero también en el Masaccio de los frescos de la capilla Brancacci.

El libro de Lyotard defiende una estética muy precisa, la de lo figural, en cuanto que la figura está ligada a la emergencia del deseo en la representación (véase más abajo, IV.2.3), estética por otra parte fuertemente dominada por el «freudo-marxismo» en boga en 1970, y en cuyo marco intentó seguidamente Lyotard desarrollar una «economía libidinal». Su lectura de la organización perspectivista como represiva es, pues, apasionante, pero parcial. Nos limitaremos, más simplemente, a la idea de que, igual que la perspectiva —toda perspectiva, cualquiera que sea— atestigua una elección simbólica, también la clausura del espacio figurativo resulta de la institución de un desglose de lo visible por una mirada, de la definición de lo que llamaremos un **campo**, y da testimonio con ello, de modo igualmente simbólico, del privilegio concedido a esta mirada y a su actividad (contra la «pasividad» exaltada por Lyotard, recogiendo una fórmula de Merleau-Ponty).

La palabra *campo*, en este sentido, es de origen cinematográfico: designa, en el cine, esa fracción de espacio imaginario de tres dimensiones que se percibe en una imagen fílmica. Se sabe que esta noción, de origen empírico, está ligada a la fortísima impresión de realidad producida por la imagen fílmica, y que lleva a creer fácilmente en la realidad como espacio profundo, y también a creer que este espacio, como el espacio visible real, no se detiene en los bordes del marco, sino que se prolonga indefinidamente más allá de estos bordes, en forma de un *fuera de campo*. Es la famosa metáfora del marco como «ventana abierta al mundo»; ahora bien, es muy significativo que esta metáfora, utilizada por André Bazin para la imagen cinematográfica, también la utilizara, en los mismos términos, Alberti a propósito de la pintura perspectivista. La perspectiva, al imponer un centro al espacio, le impone límites, lo organiza como el campo visto por una mirada (como una *veduta*, una vista, por emplear el nombre sintomático que se daba a los primeros paisajes pintados).

II.2.2. Campo y encuadre

Esta definición del campo, que amplía a toda la historia de las imágenes figurativas la noción forjada por y para el cine, es, pues, la traducción de lo que hemos observado más arriba, a propósito del dispositivo y de su dimensión espacial, al definir el encuadre como actividad imaginaria de la pirámide visual del pintor (véase capítulo 3, I.3.2): el campo es el resultado del encuadre. Sobre este punto preciso, se ve qué difícil es separar el papel de la imagen de aquellos del dispositivo y del espectador: si la imagen figurativa nos ofrece a la vista un campo visual, es que somos capaces de referir éste a un desglose del espacio por una mirada móvil, en los términos del encuadre perspectivo.

Esta operación se nos ha hecho completamente familiar con el cine, en el cual se manifiesta el encuadre como esencialmente móvil, según las variedades del «movimiento de cámara». La movilidad de la cámara se consagró casi desde los primeros balbuceos del cine, primero, situándola en un vehículo (barco, coche); después, cuando se hizo suficientemente ligera, llevándola sobre el hombro. Desde entonces, la industria cinematográfica ha inventado numerosos aparatos destinados a facilitar esta movilidad (grúa, *dolly* o, más recientemente, *steadycam*). Hace, pues, mucho tiempo que los operadores y los cineastas han explorado toda la gama de posibilidades de los movimientos de cámara.

Las cámaras más recientes permiten movimientos de una gran amplitud y flexibilidad. Al mismo tiempo tienden a subrayar la equivalencia entre encuadre y mirada: es el caso, especialmente, de la *steadycam*, la cual, por construcción (se trata de un arnés fijado al operador), está destinada a traducir los movimientos de un ojo que se desplaza libremente.

En ciertas épocas anteriores, en las que se disponía de cámaras menos perfeccionadas, se utilizó muchas veces el movimiento de cámara de manera menos estrictamente ligada a la mirada humana. Es el caso, en especial, de varias películas europeas de los años veinte (pronto imitadas por Hollywood). En su *Ballet mécanique*, Fernand Léger instala así una cámara en el extremo de un columpio, y la hace acercarse y alejarse alternativamente del objeto filmado, sin que pueda atribuirse este movimiento a ningún ojo diegético. En algunas películas alemanas de la misma época, el gusto por el virtuosismo de la cámara originó lo que se llamó la «cámara desencadenada» (*entfesselte Kamera*), como en aquella escena de *El último* de Murnau (1926), en la que la embriaguez del personaje se expresa por un movimiento giratorio de la cámara a su alrededor, o como en varias escenas de una película que jugó sistemáticamente con este «desencadenamiento», *Variété*, de Ewald-André Dupont (1925).

Refiriéndose a estas últimas utilizaciones, Edward BRANIGAN (1984) propuso distinguir los movimientos «funcionales» —que pretenden construir el espacio escenográfico, seguir o anticipar un movimiento, seguir o descubrir una mirada, seleccionar un detalle significativo, revelar un rasgo subjetivo de un personaje — de todos los demás movimientos de la cámara, los gratuitos, distinción útil para el análisis de las películas, pero muy discutible en el plano teórico.

Así, si bien la noción de «movimiento de cámara» está empíricamente muy perfeccionada, es de poca consistencia teórica y reveladora de la complejidad de la relación entre imagen, espectador y dispositivo. El espectador, que se enfrenta con la película terminada, no tiene medio alguno de saber realmente cómo se ha comportado la cámara que ha producido un plano dado; está obligado, pues, a reconstruir ese comportamiento de manera imaginaria y aleatoria, pero apenas puede evitar esa reconstrucción, al referirse casi automáticamente el movimiento del marco en relación con el campo a una pirámide visual imaginaria. Recientemente, algunos teóricos han propuesto, preocupados por el rigor, redefinir los «movimientos de cámara» únicamente a partir de lo visto en la pantalla, como David BORDWELL (1977), sugiriendo utilizar para eso un modelo descriptivo inspirado en las teorías constructivistas de la percepción. Esta tentativa es interesante *a priori*, pero poco convincente, ya que, aunque se llegue a describir los movimientos de las manchas luminosas sobre la pantalla, eso deja intacto, de todos modos, el problema esencial de *asignar* a *algo* ese movimiento. Para el espectador es esencial saber, en particular, si es la cámara o el objeto filmado lo que se ha desplazado, ya que, aunque el carácter relativo del movimiento del marco hace difícil a veces saberlo, esta asignación forma parte de la interpretación normal de la imagen fílmica.

La ambigüedad de los movimientos percibidos en la pantalla ha sido puesta de relieve a menudo por los teóricos del cine. Jean Mitry ha discutido largamente la noción de «movimiento de cámara» sobre ejemplos cuya interpretación es particularmente insegura. Así, un tipo de plano que aparece a menudo en las películas del Oeste consiste en mostrar al conductor de una diligencia y a su acompañante, mientras la diligencia avanza: ¿debe considerarse ese plano como plano fijo en relación con los dos personajes? ¿Como un movimiento de cámara en relación con el fondo del decorado? ¿Ni lo uno ni lo otro? Es tanto más difícil responder cuanto que tal plano puede producirse de varias maneras: sea fijando la cámara en una verdadera diligencia que avance realmente por un paisaje; sea acompañando el movimiento de la diligencia por una cámara montada en un vehículo que avance a la misma velocidad; sea, incluso, rodando en estudio una falsa diligencia ante una transparencia.

La expresión «movimiento de cámara» es, pues, ante todo una comodidad de lenguaje, aunque demasiado imprecisa como para pertenecer al vocabulario teórico. La hemos expuesto aquí porque pone en evidencia de modo insuperable, a la vez, la diferencia entre el campo y el encuadre, y el lazo imaginario extremadamente fuerte que establece entre ellos el dispositivo, y, por consiguiente, el espectador.

II.2.3. La profundidad de campo

El campo es un espacio profundo, pero representado sobre una superficie plana y, en esta representación, la profundidad queda inevitablemente modificada, ya que no puede expresarse, por medio de un punto de vista único, la movilidad esencial del ojo «ecológico». Entre las manipulaciones que implica esta modificación hay una que es tan corriente que pasa inadvertida; es la que consiste en producir una imagen uniformemente nítida, mientras que, en la percepción real, sólo enfocamos una pequeña zona espacial, quedando el resto difuminado (véase capítulo 1, III.2). Esta nitidez convencional ha sido, prácticamente, la de toda la historia de la pintura, con pocas excepciones (la llamada perspectiva atmosférica en el fondo de los paisajes, por ejemplo) y hasta el impresionismo, que quiso, justamente, reaccionar contra ella cultivando el difuminado. Ha estado de igual modo omnipresente en la fotografía, en la que resulta de lo que se llama la *profundidad de campo* del objetivo.

También sobre este punto ha sido la teoría del cine la que ha atraído más la atención, de manera por otro lado muy particular, enlazando profundidad de campo y realismo. Para André BAZIN, en su artículo «La evolución del lenguaje cinematográfico» (alrededor de 1950), el rodaje con una gran profundidad de campo en Orson Welles o William Wyler, por ejemplo, produce un aumento de realismo, un *plus-de-réel*, porque el espectador es así libre de mirar cualquier porción de la imagen (como es libre de mirar cualquier porción del espacio en la realidad). Esta tesis fue vivamente discutida, especialmente por Jean-Louis Comolli, quien puso de relieve que la profundidad de campo, presente ya en el cine primitivo, no había sido, sin embargo, utilizada en él como factor de realismo.

De hecho, habría que ir aún más lejos y separar claramente expresión de la profundidad y nitidez uniforme de la imagen. En efecto, por una parte, puede muy bien producirse una sin la otra (la profundidad puede sugerirse muy bien por un fondo difuminado y una imagen muy clara puede componerse de modo poco legible en profundidad) y, por otra parte, la nitidez uniforme juega también con la ocupación de la superficie de la imagen. En la imagen fotográfica, que no es necesariamente nítida, resulta de una elección estilística deliberada, histórica, cuyo uso no está ciertamente determinado sólo por el deseo de mayor o menor realismo, sino también, por ejemplo, por un deseo de composición más segura de la imagen. Repitámoslo: la profundidad de campo no es la profundidad del campo.

II.3. Del campo a la escena

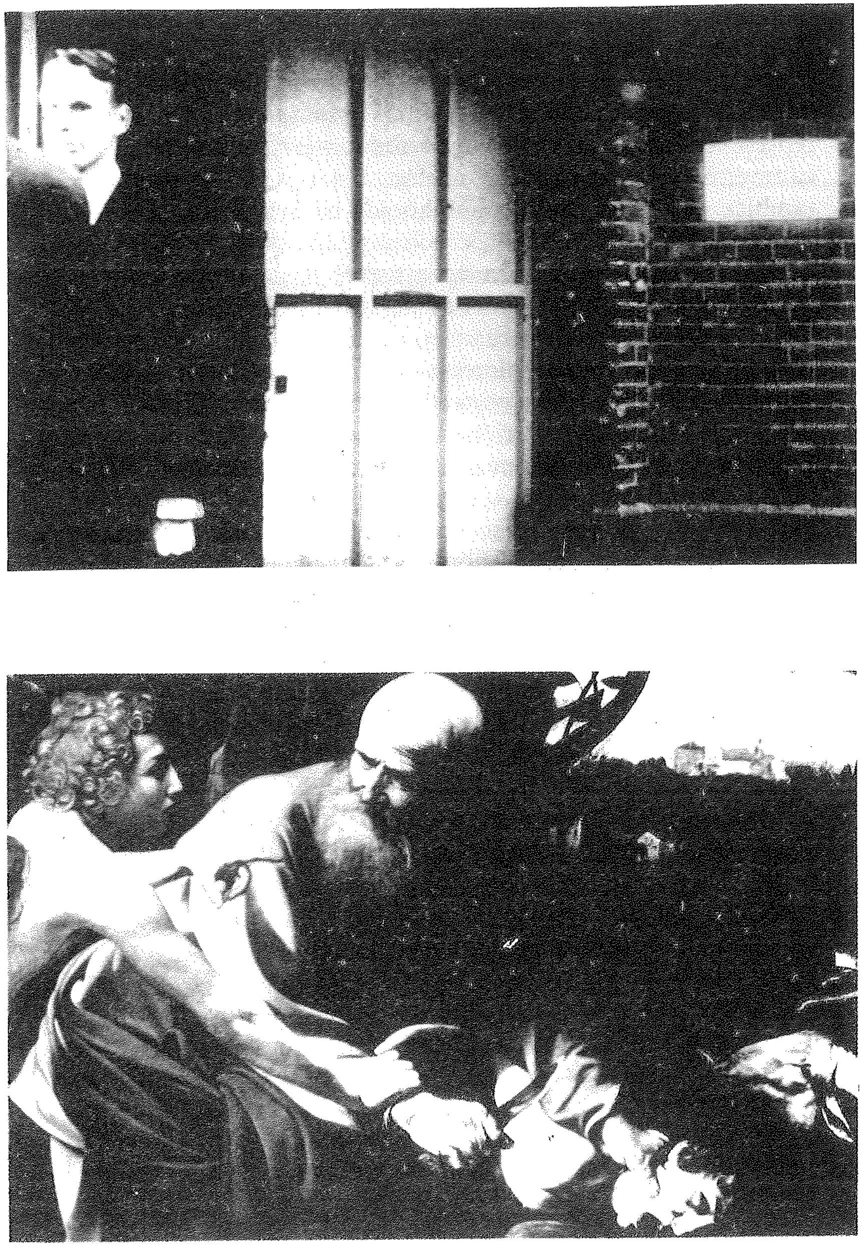
II.3.1. El *fuera de campo*

La noción de *campo*, en el sentido en que la hemos definido,[4] no es plenamente adecuada más que para un tipo de imágenes históricamente definido: las que derivan del fantasma de la pirámide visual, fija (como es más bien el caso en las especulaciones del Renacimiento sobre la perspectiva) o móvil (como es el caso a partir de finales del siglo XVIII, al desarrollarse el estudio del natural). Sólo debe, pues, su importancia a que este tipo de imágenes es, aún hoy, con mucho, el más extendido. De ellas es de las que vamos a hablar principalmente en estas últimas indicaciones sobre la representación del espacio.

Como decíamos hace poco, fue el cine el que dio la forma más visible a las relaciones del encuadre y del campo. Fue tam-

---

[4] Existen otras definiciones posibles, en especial si se remite la idea de campo, no al espacio tridimensional representado por la imagen, sino al espacio bidimensional de la superficie de la imagen: se hablará, por ejemplo, de «campo» plástico de la imagen como «campo» de signos (Meyer Schapiro), etc.



El fuera de campo en el cine (*Non réconciliés*, de Straub y Huillet, 1965) y en pintura (*El sacrificio de Abraham* de Caravaggio, hacia 1600): siempre cuestión de mirada, de entrada o de salida.

bién el que llevó a pensar que, si el campo es un fragmento de espacio recortado por una mirada y organizado en función de un punto de vista, no es más que un *fragmento* de este espacio y, por tanto, que es posible, a partir de la imagen y del campo que representa, pensar el espacio global del que ha sido tomado este campo. Se reconoce aquí la noción de **fuera de campo**: noción también de origen empírico, elaborada en la práctica del rodaje cinematográfico, en el que es indispensable saber lo que, del espacio profílmico, se verá o no a través de la cámara.

En la misma medida de su doble movilidad (movimiento aparente, movilización del encuadre), la imagen fílmica da acceso en efecto, al menos potencialmente y de manera más constante, a esas partes no vistas del espacio diegético que constituyen el fuera de campo. Es la observación fundamental realizada por André BAZIN en su artículo «Peinture et cinéma» (1950), en el que define la imagen fílmica como «centrífuga» y su marco como un *ocultador* móvil (y no como una frontera infranqueable y definitiva). Seguidamente, esta observación se prolongó, en especial por parte del examen sistemático de las posibilidades prácticas de paso del campo al fuera de campo: sobre este punto, fue Noël BURCH quien dio, en *Praxis del cine* (1969), la tipología más detallada, distinguiendo seis segmentos del espacio fuera de campo, según su localización en relación con el campo (a la izquierda, a la derecha, delante, etc.), y tres tipos principales de paso.

El artículo de Bazin implicaba una comparación entre la imagen fílmica y la imagen pictórica y tendía a concluir que el fuera de campo, natural y esencial para la primera, estaba casi prohibido en la segunda. Sin embargo, puede ser muy productivo hacer funcionar, en cierto modo retroactivamente, la noción de fuera de campo a propósito de la imagen fija, pictórica o fotográfica. Ya hemos hablado (véase capítulo 3, I.2 y I.3) de las imágenes «descentradas» o «desencuadradas» producidas por ciertos pintores o fotógrafos, y que implican una consideración de los entornos de la imagen, del fuera de campo. Si Degas, o Caillebotte, cortan también con frecuencia sus personajes por el borde del marco, es porque pretenden sugerir al espectador que prolongue imaginariamente el marco más allá de ese borde.[5] Así, ciertos autores han llegado a poner totalmente en tela de juicio la idea de Bazin: para Jean Mitry, por ejemplo, la pintura puede producir perfectamente un efecto de fuera de campo comparable al del cine, sobre todo si se acercan las condiciones de su visión a las condiciones de la visión de la película, por ejemplo poniéndole un contorno negro.

De hecho, y cualquiera que sea en efecto la gran pertinencia de la noción de fuera de campo para la imagen fija, existe una diferencia irreductible entre ésta y la imagen móvil. En la imagen fija, en efecto, el fuera de campo permanece para siempre fuera de la vista, sólo es imaginable; en la imagen móvil, por el contrario, el fuera de campo es siempre susceptible de ser desvelado, sea por un encuadre móvil (un «reencuadre»), sea por el encadenamiento con otra imagen (por ejemplo en un campo-contracampo cinematográfico). Es lo que Noël Burch afirma mediante su distinción entre fuera de campo *concreto* (en el fuera de campo momentáneo se encuentran elementos que ya se han visto y que pueden imaginarse más concretamente) y fuera de campo *imaginario* (el que implica elementos que no se han visto todavía). Así, los efectos «locales» de fuera de campo están más desarrollados y son más eficaces en el cine; la mirada hacia el exterior del marco, en especial, es en él un medio banal de «interpelación» del fuera de campo que suscitará fácilmente la idea de que se mira algo o a alguien, mientras que, en pintura, tal mirada se recibirá como algo que afecta más bien al espectador.

En su discusión del artículo de Bazin, Jean Mitry adelanta la idea de que la tendencia de la imagen fílmica al fuera de campo viene esencialmente, o incluso únicamente, del hecho de que esta imagen no se produce nunca sola. Así, dice, la pintura secuencial, de imágenes múltiples, produce un fuera de campo del todo comparable al del cine (da el ejemplo de los *via crucis*, secuencias de una quincena de cuadros colgados en ciertas iglesias, y que representan la pasión de Cristo). Pero esta idea sólo es a medias convincente y ese «fuera de campo» queda muy lejos de la eficacia y de la inmediatez del fílmico.

II.3.2. Escena y puesta en escena

Si el fuera de campo cinematográfico remite a la idea de una pirámide visual móvil (inscrita, pues, en una historia de la visión que excede con mucho a la del cine), también tiene otro origen, ligado por otra parte al primero: el teatro. Prácticamente en todas sus formas, al menos en Occidente, el teatro implica un doble espacio: el de un área de actuación, en la cual se supone que los actores representan a personajes, y el de una «reserva», en la que los actores vuelven de nuevo a ser actores en espera de reencarnar al personaje.

---

[5] No es indiferente observar que estos desencuadres les fueron, en su época (último cuarto del siglo XIX), violentamente reprochados, como contaminación de la convención pictórica dominante del encuadre por un enfoque visiblemente fotográfico.

La segregación entre estos dos espacios, como por otra parte entre el espacio de actuación y el de la sala, llegó bastante tarde (en Francia, no se suprimen hasta 1759 las *banquetas* instaladas, incluso en el mismo escenario, para algunos espectadores privilegiados), y puede decirse que fueron necesarios casi tres siglos, del XVI al XVIII, para codificar de manera más o menos estable la forma de representación teatral hegemónica en el XIX bajo el nombre de «teatro a la italiana» y, en particular, para codificar la ilusión teatral. En lo referente a la representación del espacio, es notable que el esfuerzo de los grandes escenógrafos, sobre todo italianos (Torelli, los Della Bella, Servandoni), intenta reforzar esta ilusión por medios paralelos a los de la pintura, tales como la perspectiva, por supuesto (volveremos sobre ello), pero también la institución de un *marco* de escenario o la utilización del telón que materializa la superficie de este marco, y que las enormes maquinarias movilizadas por la ópera y el teatro barrocos siguen pretendiendo hacer pasar de un *cuadro* a otro.

Sería evidentemente absurdo soldar, unas sobre otras, la historia de la pintura, la del teatro y la del cine. Lo que aquí se sugiere es una cierta convergencia de estas tres historias, entre, digamos, el Renacimiento y la invención del cine, alrededor de una noción central, la de **escena**. La palabra escena es por otra parte ambigua donde las haya, pues designa a la vez un espacio real, el área de actuación; por extensión metonímica, el lugar imaginario en el que se desarrolla la acción; y luego un fragmento de acción dramática (por tanto un trozo unitario de la acción), por consiguiente cierta unidad de duración. En su compleja relación con el teatro, del que es heredero, defendiéndose al mismo tiempo de él, el cine ha recogido casi todos estos sentidos, acentuando unas veces uno, otras otro; la pintura, por su parte, ha seguido más de cerca todavía la historia del teatro y la concepción escénica del espacio empezó a aparecer en ella con la organización perspectivista. En las artes figurativas, la escena sería, en el fondo, la figura misma de la representación del espacio, materializando bien, con la institución del fuera de campo (de los bastidores teatrales), el compromiso entre abertura y cierre del espacio que es el de toda la representación occidental moderna, al mismo tiempo que significa que no hay representación del espacio sin representación de una acción, sin diégesis. Sobre todo, en el cine y en pintura como en el teatro, la noción de escena transmite la idea misma de la unidad dramática que es el fundamento de esta representación.

Si el espacio se representa, es, pues, siempre, como espacio *de una acción*, al menos virtual: como espacio de una puesta en escena. La función de escenógrafo sólo muy tardíamente apareció en el teatro, pero se ha convertido hoy en algo percibido como una función creadora, artística, considerada a veces al mismo nivel que la del autor o de los actores. Esto es aún más cierto en el cine, donde la equivalencia entre director, *metteur en scène* y creador de la obra es moneda corriente desde la famosa «política de los autores» de los años cincuenta. La creciente importancia atribuida a lo que no era al principio sino una función técnica de montaje y de coordinación no se explica, de hecho, sino con referencia al modelo escénico del espacio, cuyo carácter profundamente unitario suscita la idea de un capataz absoluto, director o pintor.

II.3.3. La escenografía

El escenario teatral moderno, lo hemos dicho, apareció como un espacio en perspectiva y, como la pintura perspectivista, quedó inicialmente marcado con fuerza por el centramiento. En un capítulo (titulado «Fabrique de l'illusion») de la *Histoire du théâtre en France*, Jean-Jacques Roubine cita este texto de 1699: «Cambiad de lugar cuanto queráis en la ópera; tendréis que confesar, después de haberlos ocupado todos, que el mejor es el del centro del patio de butacas» y concluye: «Es que la perspectiva frontal estaba destinada a la mirada del príncipe y sólo a él». El arte del decorador ha consistido, pues, desde el siglo XVIII, en conciliar esta perspectiva central con «una multitud de miradas ordinarias situadas en diferentes puntos de la sala».

Se reconocen los mismos problemas que se plantearon en la pintura del Renacimiento (cómo subordinar la representación a un centro; después, cómo escapar a la tiranía de ese centro) y, de hecho, hay entre pintura y teatro un lugar de encuentro más visible que otros, a saber, la *escenografía*. Como su etimología expresa, este término técnico designa el arte de pintar (en perspectiva) los decorados de la escena a la italiana; luego, más ampliamente, el arte de fijar los decorados y, finalmente, la manera de representar los lugares. En un libro de 1970, titulado precisamente *Scénografie d'un tableau*, Jean-Louis Schéfer, invirtiendo la filiación histórica, analizaba una tela del siglo XVI como una escenificación teatral; la noción de escenografía se tomaba aquí en su más amplio sentido abarcando la representación de los lugares e incluyendo también las relaciones entre los personajes y la arquitectura. Esta tendencia se acentuó con la recuperación del término por una parte de la crítica de cine (en especial Alain Bergala y Pascal Bonitzer), en la que el término «escenografía» designa de hecho el aspecto espacial de la escenificación, mientras que la expresión de «puesta en escena» se ve cada vez más restringida sólo al aspecto dramático, en particular a la «dirección de actores». Pueden evidentemente lamentarse estas confusiones terminológicas, pero tienen al menos el interés de subrayar el profundo parentesco entre la escena teatral y su escenografía por una parte, la puesta en escena pictórica por otra y, finalmente, la construcción, en la *escena* fílmica, de un espacio diegético unificado dramáticamente.

Resulta evidente desde hace mucho tiempo esta naturaleza mixta del espacio cinematográfico, y Pierre Francastel, por ejemplo, ya le había dedicado un artículo (complejo, incluso algo confuso). Más recientemente, Eric Rohmer (1977) ha intentado distinguir tres tipos de espacio en la película:

— el espacio *pictórico*, o la imagen cinematográfica como representación del mundo;

— el espacio *arquitectónico*, correspondiente a las partes del mundo, naturales o fabricadas, dotadas de una existencia objetiva en lo profílmico;

— el espacio *fílmico*, «espacio virtual reconstituido en [el] espíritu [del espectador] con ayuda de los elementos fragmentarios que la película le proporciona».

Esta distinción, que confirma ampliamente la distinción entre espacio plástico, espacio profílmico y espacio diegético, es desgraciadamente más difícil de sostener de lo que parece, como muestra el propio ensayo de Rohmer, en el que, en especial, resulta a menudo difícil establecer la separación entre lo arquitectónico y lo fílmico.

La escenografía ha sido la apropiación, por parte del teatro, de una técnica pictórica de expresión del espacio desde un punto

de vista, la perspectiva; en el film, que posee la perspectiva por construcción, la expresión del espacio es un proceso sintético, en el que la actividad escenográfica se desplaza y debe procurar preservar la coherencia de las imágenes sucesivas. Entre el teatro clásico y el cine, puede leerse toda la historia del espacio en pintura, su descentramiento, su ilimitación, su explosión.

III. EL TIEMPO REPRESENTADO

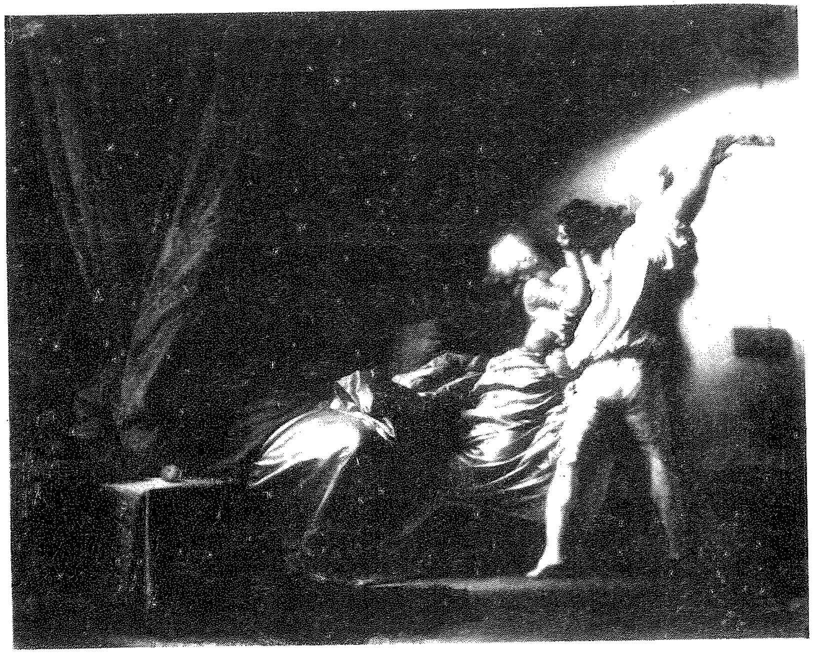
Si el espacio da lugar a una representación altamente simbólica, ¿qué decir del tiempo? La imagen misma, en efecto, se despliega siempre en el espacio, pero sólo ciertas imágenes tienen también una dimensión temporal. Ahora bien, las imágenes tienen también casi siempre a su cargo, aunque a veces muy secundariamente, el dar una información sobre el tiempo del suceso o sobre la situación que representan; fue, pues, preciso que esta información se representase de manera enteramente convencional, codificada. Son numerosas las tácticas utilizadas para eso y no podremos sin duda examinarlas exhaustivamente, sino indicar sólo las principales entre las que ha registrado la historia de las imágenes.

III.1. La noción de instante

Como ya hemos dicho a propósito del tiempo espectatorial, el modo normal de aprehensión del tiempo es el de la duración, aunque sea corta. Si se imagina acortar esta duración a los límites de lo sensible, se convertirá en lo que se llama, con un término difícil de definir exactamente, pero comprensible, un **instante**. La imagen fija ha tenido, evidentemente, una relación privilegiada con la noción de instante, en cuanto que ésta persigue precisamente extraer imaginariamente, del flujo temporal, un «punto» singular, de extensión casi nula, próxima, pues, a la imagen (que tiene, a su vez, una dimensión temporal intrínseca totalmente nula).

III.1.1. El «instante esencial»

Con la aparición de un estilo mayoritariamente naturalista en la pintura a partir de la Edad Media, la mayor parte de las escenas representadas por la pintura se convirtieron en escenas con



El instante esencial (¿o hay que decir aquí el instante decisivo?)

referente real; incluso las escenas religiosas como la Anunciación fueron pintadas como si se hubiesen desarrollado realmente o, mas bien, como si hubiesen sido interpretadas por figurantes de carne y hueso, «escenificadas».

Se experimentó, cada vez en mayor grado, el sentimiento de que el cuadro representaba, deteniéndolo, un momento de un acontecimiento que se había desarrollado realmente, aunque este acontecimiento, por su parte, no fuese más que la representación, según el modo teatral, de un acontecimiento irrealista, sobrenatural. Se planteó entonces la cuestión de la relación entre ese momento y este acontecimiento. En efecto, en la misma medida en que progresaban sus medios técnicos de reproducción de la realidad, más aprisionada se encontraba la pintura entre dos exigencias contradictorias: representar *todo el acontecimiento*, para que se entendiese bien, o representar «sólo un instante», para ser fiel a la verosimilitud perceptiva. Hasta el siglo XVIII no se dio una respuesta teórica explícita a ese dilema; esta respuesta, notablemente astuta, consiste en considerar que no hay contradicción entre las dos exigencias de la pintura representativa, y que puede representarse válidamente todo un acontecimiento no representando sino un instante de él, *a condición de elegir ese instante como el que expresa la esencia del acontecimiento*: es lo que Gotthold-Ephraim Lessing, en su tratado *Laocoonte* (1766) llama el **instante esencial**.

El instante esencial (o «instante más favorable») se define, pues, como un instante perteneciente a un suceso real que se fija en la representación. Esta noción ha sido muy útil para la pintura —tanto más útil cuanto que, en la práctica, había sido aplicada mucho antes de que se la preconizase teóricamente— pero se apoya en un presupuesto apenas defendible. No hay razón alguna, en efecto, para que un instante particular de un suceso real resuma toda su significación, como permitió verificar la invención de la fotografía, demostrando que no había «puntos» temporales. Por otra parte, la filosofía ha insistido a menudo en la idea de que suponer que pueda existir una fracción de tiempo inmóvil, por pequeña que sea, hace inexplicable la noción de movimiento. De hecho, el instante esencial es una noción de naturaleza plenamente estética, que no corresponde a ninguna realidad fisiológica, y representar un acontecimiento por un «instante» sólo es posible apoyándose, mucho más de lo que pensaba Lessing, en las codificaciones semánticas de los gestos, de las posturas, de toda la escenificación. Para volver al ejemplo dado al principio, las Anunciaciones de los siglos XV y XVI están hechas, como ha demostrado Michael Baxandall, para representar un «momento» particular del acontecimiento (ficcional) en cuestión, pero la elección y la definición misma de ese momento se operan con referencia a una codificación de naturaleza retórica, que distingue tradicionalmente entre cinco momentos sucesivos, correspondientes a cinco estados de alma de la Virgen. Ciertas Anunciaciones están muy dramatizadas (la de Boticelli, por ejemplo), y puede parecer que fijan «fotográficamente» un instante real; no por eso han dejado de fabricarse con referencia a un *sentido*, determinado por un *texto*, y es infinitamente poco probable que unos figurantes de carne y hueso encarnaran nunca estas posturas, ni siquiera durante un instante.

III.1.2. El «instante cualquiera»

Esta discrepancia entre la voluntad de fijar el instante real y las necesidades del sentido, que pretendía acabar con la doctrina del instante esencial, reapareció, por el contrario, cada vez con más fuerza a medida que, con la fotografía, se desarrollaron los medios de fijación del instante. La instantánea fotográfica, que se hizo posible hacia 1860, permitió finalmente acceder a una representación auténtica de un instante, tomado de un suceso real. Como acabamos de decir, fue a partir de esta posibilidad de fijación de un instante *cualquiera* como se advirtió que los pretendidos instantes representados por la pintura habían sido enteramente reconstruidos.

De hecho, lo que se juega en la pareja instante esencial/instante cualquiera es menos la posibilidad técnica de *detener* lo visible, que la oposición entre dos estéticas, dos ideologías de la representación del tiempo en la imagen fija. El gusto por el instante cualquiera apareció, incluso antes de la invención de la fotografía, en ciertos géneros pictóricos en los que se procuró a veces dar la ilusión de que no se había elegido el momento representado. Un pintor como P.-H. de Valenciennes se especializó, hacia 1780, en la realización de pequeñas pinturas de paisajes, del natural, en los cuales concede una gran importancia a los fenómenos meteorológicos; en un librito de consejos a los pintores publicado en 1800, precisa que hay que pintar lo más aprisa posible, para intentar, de algún modo, ganar al tiempo en velocidad: he aquí algo que prefigura curiosamente la instantánea. También se encuentra el mismo gusto por la representación de los estados de la atmósfera (lluvia, tormenta, nubes) en muchos otros pintores: Granet, Constable, por ejemplo. En todos ellos, el gusto del instante cualquiera remite al sentimiento más amplio de lo *auténtico*, que se convirtió a fines del XVIII en un valor estético, menor al principio, cada vez más importante después, incluso en perjuicio del *sentido* de la imagen.

La fijación, técnicamente sencilla, del instante cualquiera por parte de la fotografía no resolvió, ni mucho menos, el problema. Es por el contrario notable que la estética del instante esencial, es decir, del instante significativo, fuese en cambio perseguida por la fotografía artística. Podría fácilmente agruparse a toda una familia de fotógrafos alrededor del gusto por el *instante expresivo* instantáneo, que registra, así un instante auténtico, *a priori* cualquiera, pero expresivo, apuntando, pues, al sentido, al predominio. Todo el arte de estos fotógrafos (pensemos en Cartier-Bresson, por supuesto, en Doisneau, en Robert Frank, en Kertesz) consiste entonces en captar al vuelo ese instante, en saber encuadrar y disparar con seguridad. No obtienen, sin embargo, instantes esenciales tal como los entendía Lessing, y el sentido de sus fotografías sigue siendo mucho más ambiguo que el de las pinturas de suceso: no es, por otra parte, raro que exploten esta ambigüedad misma, por ejemplo mediante el sentido del humor.

III.1.3. La «imagen-movimiento»

Si la imagen-movimiento aparece aquí, es únicamente porque su invención trastornó los datos de la representación del instante, al menos en dos sentidos:

— por una parte, permitiendo la representación del tiempo de un suceso, sin la obligación de recurrir a la traducción más o menos arbitraria de ese tiempo a través de uno de sus instantes;

— por otra parte, multiplicando los instantes cualesquiera, pues el fotograma fílmico fija un instante (alrededor de 1/50 de segundo a la actual velocidad normal de la toma de vistas) no determinado por ningún *a priori* semántico, ni siquiera inconsciente.

El film (en sentido material: la película) es, desde luego, una colección de instantáneas, pero la utilización normal de ese film, la proyección, anula todas esas instantáneas, todos esos fotogramas, en favor de una sola imagen, en movimiento. El cine es, pues, por su mismo dispositivo, una negación de la técnica de la instantánea, del instante representativo. El instante sólo se produce en él según el modo de lo vivido, incesantemente rodeado de otros instantes (véase capítulo 3, II).

III.2. El tiempo sintetizado

III.2.1. Montaje y *collage*

La representación, pues, de un instante de un acontecimiento compete en el fondo, prácticamente, a la utopía: a excepción de ciertas imágenes en las que se cultiva lo aleatorio (tomas de vistas fotográficas automáticas, a intervalos regulares, por ejemplo), ese instante se elige siempre en función del sentido que se quiere expresar, compete a la fabricación. La doctrina del instante esencial, por su insistencia sobre la significación de conjunto de la imagen, pone bien en evidencia ese carácter fabricado, reconstituido, sintético, de dicho «instante» representado, que no se obtiene, de hecho, sino por la yuxtaposición más o menos hábil de fragmentos pertenecientes a diferentes instantes. Tal es el modo habitual de la representación del tiempo en la imagen pintada: extrae, por cada una de las zonas significativas del espacio, un momento («el momento más favorable»), y opera seguidamente por síntesis, por *collage*, por montaje.

Esta síntesis se ha hecho más visible en formas de pintura que, renunciando a pretender captar el instante único, han exhibido por el contrario el proceso de yuxtaposición de una pluralidad de instantes en el interior de un mismo marco. Las primeras obras sistemáticas en este sentido fueron sin duda las del cubismo analítico (aunque no fuera ése su propósito), y los principios del cubismo consisten en lo esencial, como se sabe, en sacar las consecuencias de la lección de Cézanne según la cual toda figura natural puede descomponerse en volúmenes simples (esferas, cubos, etc.) y, por otra parte, en desmultiplicar los puntos de vista diferentes sobre el mismo tema en el interior de un solo cuadro. Este segundo principio lleva a construir el cuadro como un *collage* imaginario de fragmentos poseedores cada uno de su lógica espacial, y también, con frecuencia, de su lógica temporal.

Pero, desde luego, fue el cine el que, con la práctica, y después con la teoría del montaje, permitió, ante todo, ampliar a la imagen móvil la noción de tiempo sintetizado y, seguidamente, volver sobre la síntesis del tiempo en la imagen fija para reconsiderar sus posibilidades. Esta empresa fue ampliamente llevada a su culminación por S. M. EISENSTEIN, en su tratado sobre el montaje (1937-1940) y en varios textos de la selección *Le Cinématisme* (recopilación de artículos del período 1938-1946).

Eisenstein analiza así el retrato de la actriz rusa Ermolova realizado por Valentin Sérov como un caso típico de «cinematógrafo en potencia», afirmando que ese retrato está construido como un *collage* de cuatro partes, visiblemente delimitadas por sobreenmarques en el marco principal, y que permiten aislar retratos en el interior del retrato, definiendo cada vez un nuevo punto de vista; ahora bien, estos cuatro puntos de vista corresponden a cuatro encuadres diferentes (y a cuatro distancias de «toma de vistas» diferentes) y son, pues, incompatibles. Hacerlos coexistir en el mismo cuadro deriva, por tanto, del virtuosismo, y su yuxtaposición descansa en el mismo principio que el montaje cinematográfico, principio que, para Eisenstein, está más cerca de la *acumulación* que de la *secuencialidad*.

En un fragmento de su tratado sobre el montaje, Eisenstein analiza casi del mismo modo un grabado de Daumier, *Ratapoil offrant le bras à la République*, pero para poner en él más directamente en evidencia un montaje temporal: la posición del personaje de Ratapoil se desmonta allí, miembro a miembro, para mostrar que las diferentes partes del cuerpo representan momentos sucesivos de un mismo gesto global.

Los análisis de Eisenstein pueden parecer a veces algo forzados; sólo tienen sentido, en efecto, si se admite su postulado según el cual la historia de la representación incluye y sobrepasa igualmente la pintura y el cine, en beneficio de grandes principios icónicos que atraviesan todas las épocas y todos los tipos de imágenes. Pero, de manera muy coherente, es el mismo postulado el que informa su concepción del montaje, compleja y generalizada hasta el extremo. Para Eisenstein, el montaje es un fenómeno omnipresente (tanto en la poesía como en el cine o las artes plásticas), que descansa en última instancia en un calco formal del funcionamiento del espíritu humano, por análisis y síntesis (Eisenstein es uno de los grandes defensores de la tesis según la cual la imagen es comprensible porque «se parece», en su organización, al psiquismo del espectador, véase capítulo 2, I.3).

Esta teoría del montaje cinematográfico tiene el inconveniente de concebir el montaje exclusivamente como un proceso expresivo y semántico, en perjuicio de su aspecto perceptivo y representativo. Aplicada al cine, llevó a su autor a relanzar, de una forma apenas diferente, la cuestión del «cine intelectual» (un cine en el cual el montaje estaría enteramente determinado por la búsqueda de relaciones semánticas, como un puro juego del espíritu) y, en consecuencia, tendencialmente, a olvidar que un plano fílmico no sólo tiene un sentido, sino también una *duración*. En cambio, y paradójicamente, resulta extremadamente sugestiva aplicada a las imágenes fijas. Aunque no comparta uno estrictamente los análisis de Eisenstein, su principio es aplicable a muy numerosos cuadros de tema eventual, que es fácil muchas veces analizar como yuxtaposición, al modo de un *collage* invisible, de momentos distintos del mismo acontecimiento.

Es evidentemente el caso de nuestro ejemplo fetiche de la Anunciación, en el que, casi todo el tiempo, la actitud de la Virgen no corresponde, temporalmente, a la del ángel, por no hablar de los innumerables casos en los que la misma Virgen está representada a base de un montaje de manos, de un busto, de una cabeza que no son estrictamente contemporáneos los unos de los otros.

Es también el momento de señalar uno de los ejemplos favoritos de Eisenstein, *L'Embarquement pour Cythère* de Watteau, que lee, con motivo de una observación del escultor Auguste Rodin, como un verdadero *découpage* cinematográfico, mostrando varios estados sucesivos de una pareja típica de enamorados, sentados primero en la hierba, levantándose después, dirigiéndose luego hacia el barco.

El *collage* temporal sería, pues, el modo más frecuente de representación del tiempo en la pintura, incluso cuando ésta tuvo la pretensión de representar un instante único, ya que, como hemos visto, el instante esencial es casi siempre equivalente a un pequeño montaje.

Pero se puede llegar aún más lejos y preguntarse si la fotografía misma, cuando el tiempo de exposición excede al de la más breve instantánea, no funciona del mismo modo. La acción de la luz sobre la superficie fotosensible se produce durante toda la duración de la apertura del obturador, cualquiera que ésta sea: apenas es algo larga (pongamos, a partir de una décima de segundo), la foto fija la huella de pequeñas modificaciones temporales, en especial pequeños movimientos (pero no solamente eso: es, por ejemplo, la luz la que ha podido cambiar), de manera continua. Esta huella no aparecerá, pues, tan articulada como los *collages* o montajes de los que hablábamos antes, puesto que es de un solo acto, de una sola pieza. No por eso deja de ser cierto que la imagen, de algún modo, habrá *acumulado tiempo*, *desplegándolo* espacialmente (véase capítulo 3, II.2.2). Esa podría ser, pues, la fórmula más general de la síntesis temporal en la imagen: a puntos diferentes en el espacio de la imagen corresponden puntos diferentes en el tiempo del suceso representado.

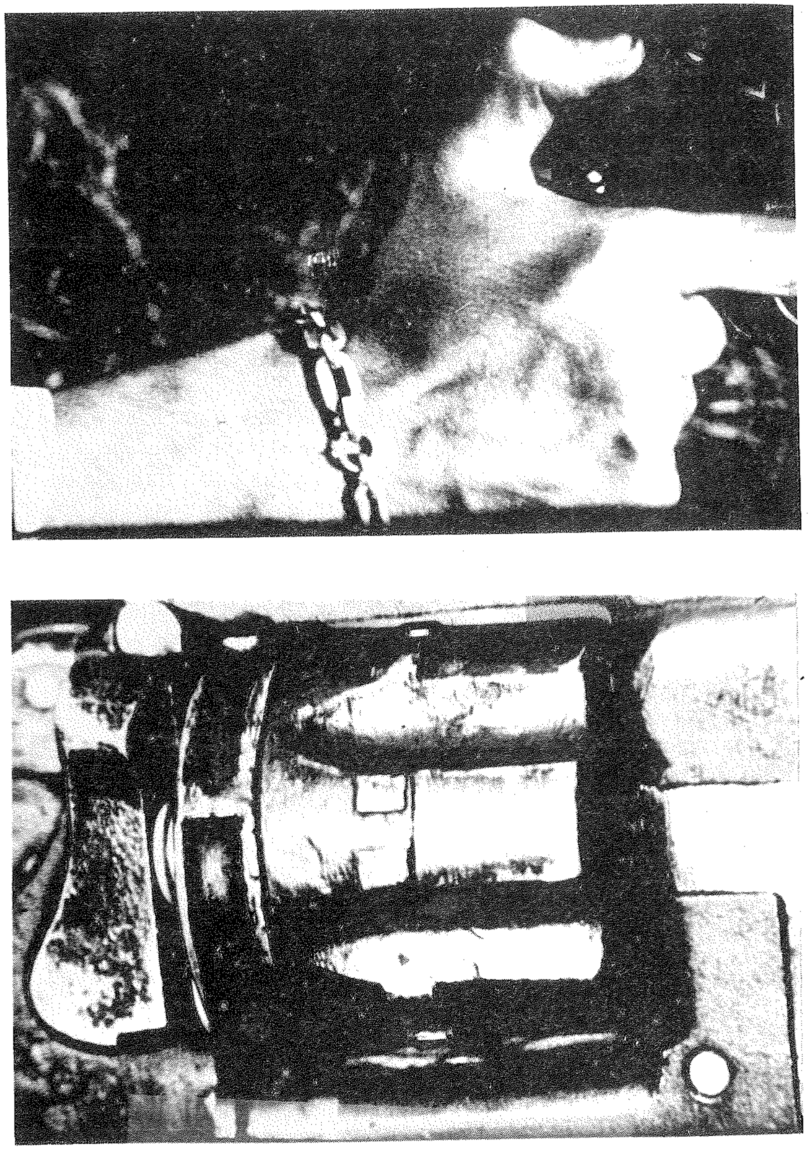
III.2.2. Secuencia e intervalo

Aparte de este modo de la *sommation*, el montaje, tal como lo define el cine, atrajo también la atención sobre otro modo de relaciones temporales en la imagen (móvil o fija, pero, esta vez, necesariamente *múltiple*). Este modo es el del *salto* entre dos planos sucesivos, es decir, de un montaje de dos planos en el cual se pone menos interés en lo que une los dos planos (su interacción) que en lo que los separa y que designaremos como el **intervalo** entre ellos.

En musicología, un intervalo es la separación entre dos notas, medible por la relación de sus frecuencias; un oído algo entrenado consigue fácilmente reconocer y apreciar estas separaciones y, así, la música juega, concreta y positivamente, con lo que en sí no es sino una relación abstracta. Esta última observación es la que dio lugar a la utilización metafórica, por parte del cineasta ruso Dziga Vertov, del término *intervalo* para designar la separación entre dos imágenes fílmicas. Naturalmente, esa separación no es medible; Vertov, sin embargo, propuso hacer de ella el fundamento de un tipo de cinematógrafía deliberadamente no narrativa e incluso no ficcional, en el cual la significación y la emoción nacerían de la combinación de tales relaciones abstractas (entre formas, duraciones, encuadres, etc.). La «teoría de los intervalos» apenas está esbozada por Vertov, pero la confrontación entre sus escritos y sus películas hace destacar que él pretendía ampliar la metáfora y aplicar la noción de intervalo tanto a planos sucesivos (intervalo «melódico» en música) cuanto a imágenes simultáneas (intervalo «armónico»), como en las famosas sobreimpresiones múltiples de *El hombre de la cámara* (1929).

En su iniciador en la teoría del cine, la noción de intervalo no es, pues, explícitamente, de orden temporal, y el intervalo entre dos planos puede ser, para Vertov, por el contrario, totalmente a-cronológico. Pero esta noción puede extenderse provechosamente a nuestro tema, la representación del tiempo, para designar todos los casos en los cuales, entre dos imágenes diferentes, temporalizadas o no, hay un hiato temporal, el paso brusco de un estado temporal a otro, sin que pueda restablecerse ninguna continuidad. En el cine, los ejemplos son bastante numerosos, con lo que se llama *salto* (o a veces, con un término inglés, *jump cut*, que se define como un cambio de plano en el cual se mantiene el punto de vista, pero se produce una elipsis temporal).

En un artículo de 1984, David Bordwell mostró que el salto es una figura estilística cuyo uso en una película debe referirse, históricamente, a las normas formales en vigor para esta película. Por ejemplo, los saltos en *Al final de la escapada*, de Jean-Luc Godard (1959) están hechos para ser visibles, conforme a las normas de lo que Bordwell llama *cinéma d'art*; en cambio, los saltos en Méliès están hechos para ser, si no invisibles, sí al menos anulados en beneficio del efecto fantástico; del mismo modo, los sal-



El intervalo: entre estos dos fotogramas sucesivos de *Al final de la escapada* (J.-Luc Godard, 1959), un salto visual, que no anula ni la conexión metonímica (de la mano que sostiene el revólver al revólver), ni la conexión metafórica (la mano como revólver).

tos, numerosos, en las películas mudas de Pudovkin, pasaron desapercibidos porque se contemplaron dentro de una práctica generalizada del montaje corto y discontinuo.

El salto es, pues, algo así como el aspecto perceptivo del intervalo (que sería más bien de orden cognitivo): si el primero sólo está presente en la imagen temporalizada, el segundo es concebible en casos más amplios. Puede así hablarse de intervalo (temporal) entre dos imágenes fijas pertenecientes a una misma serie o una misma secuencia. La imagen instantánea y, especialmente, la fotografía, es la que mejor se presta a la constitución de series en las que el tiempo está marcado (y que pueden tomar la forma más rígida de la secuencia), pero pueden encontrarse ejemplos de ello hasta en la pintura. Podría decirse incluso que el intervalo es tanto más interesante de considerar, tanto más potente en el plano estético, cuanto menos narrativas son las imágenes entre las cuales se produce. En una secuencia fotográfica de Duane Michals, por ejemplo, que cuenta una historieta, generalmente de tipo fantástico o sobrenatural (apariciones, desdoblamientos, etc.), la separación temporal entre las fotos sucesivas es referida inmediatamente a un tiempo diegético coherente, que permite llenar mentalmente esta separación. Del mismo modo, en las secuencias pictóricas tradicionales, cuyo prototipo es el *vía crucis*, cada imagen representa un *sketch* semiautónomo, y la separación entre las imágenes sucesivas se llena intelectualmente mediante el conocimiento que se tiene de la historia relatada: es muy difícil experimentar el paso de un episodio al siguiente como un salto temporal.

En cambio, la producción de varias fotografías, o de varias pinturas, de un mismo paisaje en intervalos de unas horas, por ejemplo, dará lugar a obras que, poco cargadas narrativamente, insistirán sobre el paso del tiempo entre momentos sucesivos. Es el caso, bastantes veces, de los pintores al aire libre como Valenciennes, del que hablábamos hace poco; es el caso, con un proyecto más intelectualizado, de artistas «conceptuales» de los años setenta y ochenta que utilizan la serie de fotografías, justamente, para representar el tiempo.

La representación del tiempo según el modo del intervalo es, pues, siempre bastante intelectual, aunque se apoye en la sensación de instantaneidad proporcionada eventualmente por las imágenes unitarias que el intervalo separa. El intervalo consiste siempre en mantener una distancia, una separación, una diferencia visual entre dos imágenes, y en significar el tiempo mediante esta diferencia. El intervalo es así aún más turbador perceptivamente en la imagen móvil. Hablábamos de Vertov y de sus sobreimpresiones, pero habría que mencionar también los numerosísimos ejemplos de intervalos visuales en la obra reciente de Jean-Luc Godard, sobre todo en sus producciones en vídeo, tales como *Puissance de la parole* (1988) o *Histoire(s) du cinéma* (1989). El intervalo tal como Godard lo practica es bastante exactamente semejante a lo que Vertov quería: tensión mantenida entre dos imágenes o más, con fines expresivos. El tiempo, pues, no se significa en ellas sistemáticamente; pero la gama explorada por Godard es vasta y el intervalo temporal es en ella, entre otras cosas, bastante frecuente.

III.2.3. La imagen-duración

Hablando estrictamente, lo que llamaremos *imagen-duración*, es decir, la imagen temporalizada en la cual se inscribe un registro del flujo temporal, no depende de la síntesis temporal. Si un plano de película dura veintidós segundos, la mayoría de las veces es que el suceso cuya huella soporta ha durado veintidós segundos, y sólo se puede repetir aquí una vez más la fórmula maravillada de André Bazin: el cine «embalsama el tiempo», lo preserva tal cual. El tiempo, pues, apenas está representado en la imagen-duración, está más bien presentado, presentificado, reproducido idénticamente. Y esto, en el fondo, sobre un aspecto parcial de la realidad, uno de los raros casos en los que puede pensarse el duplicado perfecto. Esta idea ha sido reforzada, además, por la televisión, con la práctica de la retransmisión en directo, en la cual el tiempo del suceso y el de la imagen coinciden absolutamente, con apenas un desfase infinitesimal, el del tiempo de recorrido de las ondas hertzianas, unos pocos microsegundos.

Sin embargo, esta perfecta representación del tiempo pocas veces ha sido suficiente para el arte del cine (y aún menos para el del vídeo) y cineastas y videoartistas no han dejado de reelaborarla —para hacer de ella un medio expresivo más— al menos en tres direcciones:

a) La floculación eventual: como hemos señalado más arriba (véase capítulo 2, II.2.3), el tiempo espectatorial no es un flujo uniforme y neutro, un receptáculo en el que vinieran a inscribirse acciones; por el contrario, está determinado por estas acciones mismas. La imagen-duración no escapa a esta ley y su representación del tiempo se modula estrictamente por su contenido diegético. Las «vistas» realizadas por los operadores de Lumière, con su duración uniforme de alrededor de cincuenta segundos (correspondientes a la longitud de película impresionable en una sola toma), constituyen un excelente *corpus* para verificar esta modulación: algunas, hormigueantes de microsucesos, como *La place des Cordeliers* en Lyon o *L'arrivée d'un train en gare de la Ciotat*, parecerán rápidas y relativamente cortas, mientras que otras, que muestran una sola acción realizada en toda su longitud por un único figurante, como el *Maréchal-ferrant* o las *Brûleuses d'herbes*, parecerán mucho más lentas y claramente más largas.

Todo sucede, en el cine narrativo, como si el tiempo pudiese «flocular», condensarse en granos alrededor de los acontecimientos, y tanto más fácilmente cuanto que este acontecimiento es ficticio. Así, la mayoría de los cineastas han sabido que podía modularse el tiempo de esta manera (lo que se llama impropiamente «jugar con el ritmo de la imagen»).

Un ejemplo demostrativo se encuentra en el primer plano de la película *Encore*, de Paul Vecchiali (1988). Como todos los planos de la película, se trata de un plano largo, de unos diez minutos, que representa al principio los acontecimientos «en tiempo real». Pero, hacia el final del plano, la cámara se queda repentinamente fija, durante bastante tiempo, en una puerta tras la cual acaba de desaparecer un personaje. Cuando —siempre en el mismo plano— reaparece el personaje, se comprende (por el diálogo, por la acción en general) que han pasado supuestamente varias horas al menos entre su desaparición y su reaparición. Brusca aceleración del tiempo diegético, que no deja de actuar por otra parte sobre el tiempo espectatorial (los casi veinte segundos pasados frente a la puerta cerrada parecen largos y se queda uno mucho más sorprendido al comprender, muy pronto, que representaban, por un virtuosismo de la narración, un tiempo mucho más largo).

b) La deformación: hemos actuado hasta aquí como si la imagen-duración no pudiese sino reproducir idénticamente el tiempo. Evidentemente es falso y todo el mundo sabe que es técnicamente posible ralentizar o acelerar esta reproducción, más generalmente deformarla. Como toda deformación (véase capítulo 5), ésta se ha practicado, la mayoría de las veces, con fines expresivos, y los primeros teóricos del cine mudo habían reconocido ya el interés de estas alteraciones. El ralentí, en particular, fue muy utilizado por el cine «de arte» europeo de los años veinte. Conocido por los cineastas alemanes con el nombre de *Zeitlupe* (lupa temporal), fue importado bajo el mismo nombre por Pudovkin y Vertov; aproximadamente por las mismas fechas, cineastas como Jean Epstein o Marcel L'Herbier, en Francia, lo usaban abundantemente. Lo notable es que el ralentí haya podido tener valores muy variables, según los contextos: medio deliberado de investigación de la realidad por parte de un Vertov (véanse las secuencias deportivas en *El hombre de la cámara*, que prefiguran el *slomo* de las retransmisiones televisadas), se convierte en instrumento de una dramaturgia de la expresión fisionómica en *El hundimiento de la casa Usher*, de Epstein (1928). Después se ha reutilizado periódicamente, como una figura sin significación impuesta *a priori*, pero siempre connotada como «artística», mientras que la aceleración ha tomado más bien un valor cómico bastante constante, ligado a su utilización frecuente en el género burlesco.

Puede además mencionarse, como procedimiento frecuente, la «reversión del tiempo fílmico» (J.J. Riniéri), consistente en mostrar un acontecimiento desde el fin al principio. Se encuentran ejemplos de ello desde el Cinematógrafo Lumière, con la famosa *Démolition d'un mur*, toma de 1895, que se pasaba primero hacia adelante y después hacia atrás, mostrando así el muro como elevándose de nuevo y surgiendo del polvo. En fecha más reciente, Cocteau lo usó abundantemente, con una intención poética y fantástica, a veces combinándolo con otros trucajes (véase el collar de perlas que se forma en la mano de Jean Marais, en *La bella y la bestia*, por ejemplo). Hoy se trata generalmente de un procedimiento de connotaciones cómicas, incluso burlescas.

c) La imagen-cristal: finalmente, de modo más radical y esencial, el cine ha sido instrumento de una interrogación sobre el carácter fundamentalmente extraño del tiempo vivido en presente. Decir que el tiempo pasa implica, en efecto, que sentíamos ya la virtualidad del pasado en el presente: el presente no existe, o al menos no existe *solo*, pues cada momento presente no cesa de deslizarse hacia el pasado, y el presente está hecho de ese deslizamiento perpetuo, y también de los efectos de memoria y de expectativa que él produce. Se reconoce aquí el tema de la reflexión de Gilles Deleuze, en *La imagen-tiempo* (1985): «El pasado no sucede al presente que ya no es, coexiste con el presente que ha sido». Deleuze propone sobre el tema la noción de *imagen-cristal*, para designar metafóricamente la coexistencia de una imagen actual y de una imagen virtual, una en presente, y la segunda, «su pasado contemporáneo», el pasado *en* el presente. Ve sus ejemplos mayores en el cine de los años cincuenta y sesenta, desde Orson Welles y Alain Resnais, explorando el tema de la memoria y encontrándole formas fílmicas, a Alain Robbe-Grillet, cuyo cine rechaza distinguir entre futuro, pasado y presente, y produce todos los acontecimientos sucesivos «como un solo y mismo acontecimiento» y, finalmente, a Jean-Luc Godard, que trabaja el tiempo como operador del devenir, de la aparición, de la metamorfosis.

El trabajo de Deleuze excede con mucho a un simple estudio de la representación del tiempo. Es, entre otras cosas, una reflexión sobre el tiempo mismo, cuya comprensión, demuestra justamente, ha trastornado el cine. En lo referente a nuestro propósito, la síntesis temporal de la imagen, aporta una luz suplementaria a lo que decíamos del *collage* temporal, pues la imagen-cristal no se presenta, formalmente, como un *collage*, un montaje, sino que está dividida por el doble juego del tiempo en el interior de sí misma. Más ampliamente, esta metáfora del cristal, que refracta la realidad desmultiplicándola, es seguramente la más sugestiva de las fórmulas que puedan aplicarse a la representación en general del tiempo en la imagen: refractado, detenido, desmultiplicado, escindido, y siempre proyectado sobre un presente.

IV. La significación en la imagen

IV.1. Imagen y narración

Como hemos observado en varias ocasiones, la representación del espacio y la del tiempo en la imagen están ampliamente determinadas por el hecho de que ésta, la mayoría de las veces, representa un suceso, situado a su vez en el espacio y el tiempo. La imagen representativa es, pues, con mucha frecuencia una imagen narrativa, aunque el acontecimiento contado sea de poca amplitud. Puesto que se quiere ahora prestar interés a lo que representa la imagen, es lógico, pues, empezar planteando su relación con la narratividad en general.

IV.1.1. Relato y mímesis

El *relato*, ya se sabe, es definido bastante estrictamente por la narratología reciente como conjunto organizado de significantes, cuyos significados constituyen una historia. Además, este conjunto de significantes —que transmite un contenido, la historia, supuestamente desarrollada en el tiempo— tiene, al menos en la concepción tradicional, una duración propia, pues también el relato transcurre en el tiempo. Tal es, pues, la pregunta central que se plantea de entrada: si el relato es un acto temporal, ¿cómo puede inscribirse en la imagen si ésta no está temporalizada? Y, si lo está, ¿cuál es la relación entre el tiempo del relato y el tiempo de la imagen?

Siendo nuestro propósito hablar principalmente de la imagen, y no del relato, más bien reformularemos esta pregunta, planteándonos si, y cómo, puede una imagen contener un relato. Pero, antes, hay que recordar brevemente que la definición misma de la noción de relato se ha investigado, desde muy antiguo, en relación con la de representación o, mejor, de *mímesis*. Como ha demostrado André GAUDREAULT (1988), en Platón se encuentra la definición de tres tipos principales de relato:

— el relato que excluye la *mímesis*: relato exclusivamente verbal, en el cual ninguna parte es analógica (en particular, no se transfieren literalmente las palabras de un personaje). Es el modo de la epopeya, el que Platón preconiza;

— el relato que sólo incluye *mímesis*: constituido, pues, por un *analogon* de las acciones y de las palabras de los personajes. Es, en lo esencial, el teatro;

— el relato mixto, que incluye a la vez una parte verbal y una parte mimética. Es el relato hoy mayoritario en literatura, con sus descripciones, por una parte, y sus diálogos «citados», por otra parte.

Esta distinción entre verbal y mimético (o analógico) es fundamental a toda narratología, y se encuentra en formas variables en casi todos los teóricos, desde Percy LUBBOCK (1947), que opone, a propósito de la literatura y del relato escrito, *showing* y *telling*, hasta Gaudreault, que recoge y aplica al cine esta oposición. Para este último, la narración propiamente dicha, cualquiera que sea su soporte (literario, teatral, cinematográfico), se limita al *telling*, al decir, y propone distinguir rigurosamente de la narración lo que llama la *mostración* (traduciendo literalmente el *showing* de Lubbock). Así, en la película, que es su objeto privilegiado, Gaudreault distingue un nivel mostrativo que se encarna, para él, en el plano aislado, mientras que el nivel narrativo está en la actividad de montaje de los planos entre sí. En términos temporales, el plano está, pues, para él, en presente (un pasado presentificado), siempre del orden de lo simultáneo y de lo síncrono, y sólo el montaje permite escapar a ese presente perpetuo.

Gaudreault no dice, por otra parte, que el plano cinematográfico no contenga ningún relato (sería absurdo). Para él, el plano tiene cierta autonomía narrativa, pero es un relato producido sobre el modo de la mostración, que no podría acceder a la verdadera narración; ésta sólo aparece en el transcurso de una lectura continua, que anule la autonomía de los planos. Insistamos en ello: para Gaudreault, todo plano, incluso el más largo plano-secuencia, que implica los más elaborados movimientos de cámara, está en presente de la mostración, puesto que hay isocronía entre el mostrador y lo mostrado.

Retendremos, esencialmente, de esta discusión, la aserción de la posibilidad de un modo narrativo de tipo mimético, lo que Gaudreault llama la mostración. Es, en el fondo, el problema de la mostración el que vamos a abordar rápidamente ahora.

IV.1.2. Secuencia y simultaneidad

Lo que dice, entre otras cosas, la distinción entre mostración y narración, es que existen dos niveles de narratividad potenciales ligados a la imagen: el primero, en la imagen única; el segundo, en la secuencia de imágenes. Es desde luego lo que habíamos verificado, a partir de otras premisas, en nuestra discusión sobre el espacio y el tiempo representados, pero, evidentemente, a condición de no quedarse en una concepción demasiado limitada de la imagen «única».

Un ejemplo muy sencillo permitirá explicarlo mejor. Sucede a menudo que unas imágenes, físicamente perceptibles como imágenes únicas, representen varios episodios de una misma historia. Es el caso de numerosos cuadros de temas bíblicos de los siglos XV y XVI, como *La Pasión de Cristo*, de Memling, en el cual el personaje de Cristo está representado una veintena de veces, en lugares y en posturas diferentes, correspondientes a las «estaciones» del Vía Crucis, o como, más sencillamente, *La adoración de los Magos*, de Gentile da Fabriano (1423), donde se ve, en la parte superior del cuadro, bajo las «arcadas» formadas por la moldura dorada y esculpida, tres episodios que precedieron al de la adoración propiamente dicha. Tales cuadros equivalen a secuencias de imágenes, como ha subrayado Rudolf ARNHEIM (1954), quien añade además que es preciso no confundir secuencialidad y movilidad: hay imágenes secuenciales aunque inmóviles, y obras móviles que no son realmente secuenciales.

Esta comprobación es la que ha llevado a veces a ciertos autores a considerar que los procedimientos narrativos propios del cine (articulación de dos niveles narrativos, el del plano y el de la secuencia de planos) no eran sino la recuperación y la prolongación de procedimientos narrativos existentes desde toda una eternidad en las demás artes. Esta observación no es falsa, pero puede deplorarse que se haya emitido la mayoría de las veces de la forma inversa: las demás artes sólo habrían sido una prefiguración del cine, un «pre-cine», término que estuvo muy de moda hacia 1960, hasta el punto de que se le dedicó un número entero de la revista *L'Age nouveau* (en la que se analizaba como «pre-cinematográficas» tanto *La Odisea* como el tapiz de Bayeux). Bajo esta forma teleológica, que quiere hacer del cine el fin y la suma de las demás artes, la idea apenas es aceptable, aunque sientan esa tentación autores tan importantes como Eisenstein o Francastel.

Resumamos: lo que indican las tesis de Gaudreault o las observaciones de Arnheim, es que el relato (e, incluso, ese embrión de relato que es el acontecimiento) se inscribe menos en el tiempo que en la secuencia. Hay ciertamente una duración del relato, pero éste se define también por el *orden* de sucesión de los acontecimientos. Nelson GOODMAN (1981) ha ido, incluso, más lejos y afirma que, en un relato (en imágenes), ni lo enunciado ni la enunciación están necesariamente temporalizados, y que lo que más importa es el orden del relato, cuyas modificaciones pueden llegar incluso a transformarlo en algo distinto a un relato (un «estudio» o una «sinfonía», por ejemplo). En lo referente a la imagen, y sobre todo a la imagen fija, el criterio de narratividad será, pues, el más poderoso: la imagen narra, ante todo, ordenando sucesos representados, ya se haga esta representación según el modo de la instantánea fotográfica, o según un modo más elaborado y más sintético, tal como lo hemos considerado en III.2.

IV.1.3. El relato en el espacio

También es Arnheim quien observa que, si el acontecimiento es la unidad fundamental de nuestra percepción (incluso visual) de la realidad, eso no quiere decir, sin embargo, que lo percibamos necesariamente en el tiempo. Existen, dice, «acontecimientos en el espacio», aunque su aprehensión requiere el tiempo. Así, la exploración de una gruta, el paseo por un entorno arquitectónico, necesitan tiempo, pero el suceso que resulta de ello es de naturaleza espacial. De modo más general, un acontecimiento tendrá una dimensión espacial, para Arnheim, si su percepción precisa la aprehensión de un conjunto. Por ejemplo, ciertas formas fílmicas insisten más en la espacialidad que en la temporalidad. Así es como puede llegar a decir que la música, arte del tiempo por excelencia, tiene a veces una existencia espacial, pues una sinfonía clásica se aprehende por secuencias, y todo lo que ha pasado es en ella constantemente modificado por lo que pasa; la idea de conjunto que se forma uno de la sinfonía no se funda en las sensaciones instantáneas, sino en la organización del conjunto, en su estructura (la memoria, para Arnheim, tiene una estructura más espacial que temporal). Inversamente, el espacio es, pues, un receptáculo potencial de acontecimientos, *y* el espacio representado actualiza casi siempre esta potencialidad. Es lo que han observado varios autores de la corriente semiológica: el relato se inscribe tanto en el espacio como en el tiempo; por consiguiente, toda imagen narrativa, incluso toda imagen representativa, está marcada por los «códigos» de la narratividad, antes incluso de que esta narratividad se manifieste eventualmente por una secuenciación.

Así es como Alain BERGALA (1977) analiza, en secuencias de fotografías, ese marcaje narrativo del espacio como patente en el uso codificado de la profundidad de campo, de los encuadres, de los ángulos de toma de vistas. Cada foto extraída de las secuencias que analiza cuenta ya una pequeña historia embrionaria —porque ha sido escenificada con esa intención— pero puede extenderse su observación a la fotografía en general, ya que el arte fotográfico consiste muchas veces, justamente, en definir esos parámetros técnicos de la toma de vistas en función de una intención narrativa.

Igualmente, Guy Gauthier ha dedicado un capítulo íntegro de sus *Vingt leçons (plus une) sur l'image et le sens* (1989) a «L'organisation de l'espace, élément narratif», sobre un *corpus* constituido por cubiertas ilustradas de revistas sensacionalistas del siglo XIX. Muestra en él cómo la imagen fija aislada intenta remitir a un antes y un después (un «fuera de tiempo», un fuera de campo temporal), y cómo condensa, en un espacio restringido, todos los signos convencionales de la escena a ilustrar, jugando con la profundidad del espacio representado.

IV.2. Imagen y sentido

IV.2.1. Lo percibido y lo nombrado

La representación del espacio y del tiempo en la imagen es, pues, la mayoría de las veces, una operación determinada por una intención más global, de orden narrativo: lo que se trata de representar es un espacio y un tiempo *diegéticos* y el trabajo mismo de la representación está en la transformación de una diégesis, o de un fragmento de diégesis, en imagen.

La diégesis, como se sabe, es una construcción imaginaria, un mundo ficticio que tiene sus leyes propias, más o menos semejantes a las leyes del mundo natural, o al menos a la concepción, cambiante también, que uno se forma de ellas. Toda construcción diegética, en efecto, está determinada en gran parte por su aceptabilidad social y, así pues, por convenciones y códigos, por los simbolismos en vigor en una sociedad. Eso es evidente en especial, por ejemplo, en las representaciones de la Antigüedad, sobre las que se ha observado a menudo que informaban más sobre la época en la cual se habían realizado que sobre la Antigüedad misma (véanse las numerosas versiones cinematográficas de la vida de Cristo, ampliamente influidas por modas, estilos, vestimentas, fisonomías, etc.: apenas hay puntos comunes entre los Cristos sulpicianos de las *Passions* de Pathé, a principios de siglo, el Cristo tercermundista de *El Evangelio según San Mateo*, de Pasolini (1964) y el Cristo decadentista de *La última tentación de Cristo* de Scorsese (1987).

Toda representación es, pues, referida por su espectador —o más bien, por sus espectadores históricos y sucesivos— a enunciados ideológicos, culturales, en todo caso simbólicos, sin los cuales no tiene sentido. Esos enunciados pueden estar totalmente implícitos, nunca formulados: no por eso son menos formulables verbalmente, y el problema del sentido de la imagen es, pues, ante todo, el de la relación entre las imágenes y las palabras, entre la imagen y el lenguaje. Este punto ha sido a menudo analizado, y aquí nos limitaremos a recordar, después de otros muchos, que no hay imagen «pura», puramente icónica, pues, para ser plenamente comprendida, una imagen exige el dominio del lenguaje verbal.

Sobre este punto, todos los enfoques están de acuerdo. La semiología, por supuesto, para la cual el lenguaje es el modelo y la base de todo fenómeno de comunicación y de significación: véanse los luminosos artículos de Metz (1970) demostrativos, no sólo de que existen numerosos códigos no icónicos en la imagen, sino de que los códigos icónicos mismos no existen sino con referencia a lo verbal; véase Emilio Garroni (1973) planteando, aún más crudamente, que «existe una relación de interdependencia definitoria entre una imagen y una definición verbal». Pero, igualmente, el estudio de la percepción visual, cuidadoso por una vez de no olvidar el campo simbólico: véase el célebre estudio de Julian Hochberg y Virginia Brooks (1962), verificando empíricamente que la comprensión de la imagen visual interviene, en el niño pequeño, al mismo tiempo que la adquisición del lenguaje verbal y en relación con éste.

El problema es, pues, comparar la manera en que la imagen y el lenguaje transmiten las informaciones, y en la que son respectivamente comprendidos. Las diferentes escuelas semiológicas se dedicaron mucho a esta cuestión:

— sea para poner en evidencia las diferencias fundamentales entre la significación por imágenes y la significación por palabras; por ejemplo Sol Worth (1975), mostrando que la interpretación de las imágenes es diferente de la interpretación de las palabras porque los aspectos sintácticos, prescriptivos y verídicos de la gramática verbal no pueden aplicarse a ella; las imágenes, entre otras cosas, no pueden ser ni verdaderas ni falsas, al menos en el sentido que tienen esos términos a propósito de lenguajes verbales; no pueden expresar ciertos enunciados, en especial un enunciado negativo («Pictures can't say ain't», como dice el título del artículo);

— sea para insistir, por el contrario, en las similitudes, o las necesarias relaciones entre ellas. Ya hemos citado a Garroni y a Metz (cuyo artículo «Le Perçu et le Nommé» [1975] es sin duda el que más claramente plantea la necesidad de una interrelación entre la dimensión visible de la imagen y su dimensión inteligible, con la noción de «códigos de nominación icónicos»). Podrían añadirse otros varios autores, desde Umberto Eco y Roland Barthes hasta las tentativas recientes de fundar una semiología «generativa» de la imagen sobre la hipótesis de un parentesco entre los mecanismos «profundos» de dominio de la imagen y de dominio del lenguaje (véanse sobre todo los trabajos de Michel Colin sobre el cine).

Retendremos esencialmente de esto que la imagen tiene una dimensión simbólica tan importante sólo porque es capaz de significar, siempre en relación con el lenguaje verbal. Hay que observar que aquí tomamos posición, implícitamente, en contra de ciertos filósofos de la imagen que quieren ver en ella un medio de expresión «directo» del mundo, que estaría en competencia con el lenguaje pero no pasaría por él, lo cortocircuitaría. Citemos por ejemplo el *Contre l'image* de Roger MUNIER (1963, recientemente reeditado), para quien «la imagen sustituye a la forma escrita por un modo de expresión global, de gran poder de sugestión», e «invierte la relación tradicional del hombre con las cosas: el mundo no es ya nombrado, se dice él mismo en su pura y simple repetición, se hace él su propio enunciado». Munier concluye de ello que la imagen es peligrosa, y que hay que «transcenderla integrándola en una forma nueva, aún sin precedente, del decir, ordenando a un lenguaje la autoenunciación del mundo que la imagen es». Esta posición, cuyo origen parece evidente (el sentimiento de invasión por unas imágenes cada vez más arrogantes, cada vez menos controladas), es sin embargo ingenua. Sobreestima en particular la identificación de la imagen con el mundo real olvidando que las «estrategias simbólicas» (WORTH y GROSS, 1974) utilizadas para con la una o el otro no son en absoluto las mismas, y sobreestima la presencia «en profundidad» del lenguaje en la imagen, de la que acabamos de hablar. En cuanto al «lenguaje» al que, según Munier, habría que subordinar la imagen, se trata de una idea de la que ya existen actualizaciones efectivas, ¡por ejemplo el cine! (Partiendo de una idea comparable a la de Munier, Pasolini propone justamente ver en el cine «la lengua escrita de la realidad».)

IV.2.2. La interpretación de la imagen

Si la imagen contiene sentido, éste debe «ser leído» por su destinatario, por su espectador: es todo el problema de la interpretación de la imagen. Todo el mundo sabe, por experiencia directa, que las imágenes, que son visibles de manera aparentemente inmediata e innata, no son por eso fácilmente comprensibles, sobre todo si han sido producidas en un contexto alejado del nuestro (en el espacio o en el tiempo, y las imágenes del pasado son a menudo las que más interpretación necesitan).

a) La semiología: la empresa semiológica, con su distinción entre diferentes niveles de codificación de la imagen, da una primera respuesta a esta pregunta: en nuestra relación con la imagen, se movilizan diversos códigos, algunos casi universales (los que dependen de la percepción); otros, relativamente naturales pero ya más formalizados socialmente (los códigos de la analogía, por ejemplo, véase I, más arriba); otros, además, totalmente determinados por el contexto social. El dominio de estos diferentes niveles de códigos será, lógicamente, desigual según los sujetos y su situación histórica, y las interpretaciones resultantes diferirán en proporción.

Esto puede comprobarse diariamente en un campo en el que la semiología se aplica corrientemente, el de la publicidad. La imagen publicitaria, concebida por definición para ser fácilmente interpretada (sin lo cual es ineficaz), es también una de las más sobrecargadas que hay de códigos culturales, hasta el punto de saturar, muchas veces, esta necesaria facilidad de interpretación. De hecho, el trabajo de los creativos consiste en fabricar imágenes que puedan leerse aplicando diferentes estrategias, según el número y la naturaleza de los códigos movilizados, y en hacer compatibles estas estrategias; así, el espectador más culto o más «al día», captará alusiones, citas, metáforas, que escaparán a una lectura más rudimentaria, pero en todos los casos ha de estar presente un significado común, si no se quiere fracasar.

b) La iconología: pero el problema de la interpretación es tanto más crucial cuanto que la apuesta de la imagen se siente como importante. Por eso la mayor parte de las reflexiones sobre este tema afectan a la imagen artística, considerada en general como provista de una intención más noble, más digna de interés, y como mucho más conscientemente elaborada y, por tanto, más difícil y a la vez más interesante de mirar.

En este campo, la empresa más importante, por su coherencia y su influencia, sigue siendo la de la escuela alemana desde Aby Warburg y sus discípulos, de Erwin Panofsky a E.H. Gombrich, pasando por Fritz Saxl, Rudolf Wittkower y algunos otros. A PANOFSKY (1932-1933) se debe la exposición más sintética del método propuesto, con el nombre de **iconología**. Para él, todo fenómeno social implica varios niveles de sentido (y ha de ser, por tanto, leído en varios niveles). Un gesto diario —cruzarse con alguien que se levanta el sombrero, por ejemplo— posee así varias significaciones:

— una significación primaria o *natural*, escindida a su vez en significación puramente factual (referencial: comprender que un ser humano ha levantado un elemento de su vestuario llamado sombrero) y en significación expresiva (comprobar que el gesto sea más o menos amplio, más o menos violento);

— una significación secundaria o *convencional*, consistente en atribuir a ese gesto un valor en función de una referencia cultural (levantarse el sombrero sólo tiene el sentido de saludo cortés en ciertas sociedades: por otra parte, esta convención está desapareciendo por la tendencia reciente de esta prenda a permanecer imperturbablemente atornillada sobre la cabeza;

— una significación intrínseca o *esencial*, que es la de ese gesto referido a un individuo que lo ha efectuado y cuyo temperamento, cortesía, etc., permitirá inferir.

La lectura de las imágenes artísticas se efectuará según la misma división:

1. El motivo primario, o natural, en otros términos el de la denotación: la imagen representa a un hombre, él ríe, tiene los brazos colgando, etc. Esta identificación es lo que Panofsky llama el estadio *pre-iconográfico;*

2. El motivo secundario, o convencional, el que se comprende poniendo en relación elementos de la representación con temas o conceptos: «entender que una figura de hombre con un cuchillo representa a san Bartolomé, que una figura de mujer con un melocotón en la mano es una personificación de la veracidad, que un grupo de figuras sentadas a la mesa en cierta disposición y en ciertas actitudes representa la Santa Cena, o que dos figuras combatiendo de cierta manera representan el Combate del Vicio y de la Virtud». Es el estadio *iconográfico*, que supone el conocimiento de los códigos tradicionales (y, subraya Panofsky, intencionales);

3. Finalmente, la significación intrínseca, que es «aprehendida definiendo los principios subyacentes que revelan la actitud fundamental de una nación, de un período, de una clase, de una convicción religiosa o filosófica, especificada por una personalidad y condensada en una obra». Es el nivel del análisis *iconológico*, y Panofsky subraya que esas significaciones pueden ser, y son en general, no intencionales.

La «revolución» iconológica consiste, pues, en considerar, a contrapelo de los análisis anteriores, que todos los elementos de la obra de arte son simbólicos, en sentido amplio, es decir, que constituyen síntomas culturales reveladores del espíritu, de la esencia de una época, de un estilo, o de una escuela. Se ha criticado a menudo este esencialismo de la concepción panofskiana y, más recientemente, se la ha recogido modificándola para evitar las aporías de la noción de «espíritu de una época» (*Zeitgeist*). La interpretación de la obra de arte, hoy, pretende ante todo leer esta obra históricamente, poniéndola en relación de la manera más precisa y más verosímil posible con su contexto filosófico, ideológico, pero también material y político. Por lo que, de Norman Bryson a Svetlana Alpers o Daniel Arasse, los historiadores del arte practican casi todos la iconología.[6]

La influencia de este enfoque fue incluso suficiente para alcanzar regiones de la imagen tradicionalmente muy distintas de las que Panofsky estudiaba, en particular el cine. El mismo PANOFSKY (1934) había propuesto, por otra parte, una comparación entre el cine de 1910 y el arte de la Edad Media, basada en que uno y otro estaban buscando una iconografía estable, que ayudase a la comprensión. Pero fue en fecha mucho más reciente cuando pudieron leerse verdaderas interpretaciones de obras cinematográficas, que igualan en rigor y en erudición a las interpretaciones de las obras pictóricas (véanse en especial los análisis de *Nosferatu* de Murnau por Michel Bouvier y Jean Louis Leutrat, y de *Centauros del desierto* de Ford, por J.L. Leutrat, a los que podrían añadirse, con intenciones diferentes, muchas páginas de David Bordwell sobre Dreyer y Ozu, o de Gérard Legrand sobre Lang). La interpretación de las imágenes artísticas es hoy, la mayoría de las veces y en todas sus regiones, una interpretación iconológica.

IV.2.3. La figura

Hemos considerado esencialmente hasta aquí el sentido de la imagen como algo contenido en los elementos representativos, los que representan visiblemente objetos imaginarios. Pero la comparación, implícita pero obligatoria, con el lenguaje verbal, a la que hemos sido llevados, sugiere que debe existir también en la imagen un segundo nivel de significación, correspondiente a lo que se llama, en los enunciados verbales, un sentido *figurado*.

---

[6] Véase, sin embargo, una impugnación interesante de los fundamentos mismos de la andadura iconológica (sospechosa de no ser un método científico y de no obtener de una obra sino lo que a ella se aporta inicialmente), en el libro de Jean Wirth, *L'image médiévale* (1989).

La **figura**, como se sabe, en el enunciado verbal, es una configuración más o menos única, diferenciándose de la regularidad del *discurso* en que pretende producir sentido de un modo *más original* (las figuras se consideran a menudo tanto más interesantes cuanto más nuevas o más inéditas son; por el contrario, las figuras «gastadas», convertidas en clichés, tienden a pasar al lenguaje corriente, a perder su valor de figura), *más «gráfico»*. Este último término, y el de «figura» incluso, indican que, tradicionalmente, se considera la figura, o más bien el principio figural, como una especie de contaminación de lo verbal por algo icónico. Así, los teóricos de la figura han pretendido muchas veces fundar este principio figural sobre la intervención de un modo de pensamiento distinto del activado por el lenguaje verbal «ordinario». Arnheim, pero también, a veces, Francastel, han puesto el acento en la importancia, en esta materia, del «pensamiento visual»; LYOTARD (1970), que hace de lo figural una pequeña máquina de guerra contra la primacía del lenguaje, ve en él el lugar de la emergencia del deseo, de lo primario (en sentido freudiano); esta misma idea es transformada por Claudine Eyzikman, que la aplica al cine; Paul Ricoeur ve en la metáfora «viva» el motor mismo de la poesía, una concepción recuperada a propósito del cine por su discípulo Dudley Andrew (1984); etc.

No obstante, si no faltan teóricos que han considerado la figura como un principio significante original, que representa el surgimiento permanente de nuevas formas de expresión, hay muy pocos trabajos analíticos dedicados a figuras efectivamente producidas en imágenes. Sobre todo, la mayor parte de estos trabajos calcan literalmente sus definiciones de lo que enseña la retórica del lenguaje verbal (lo que es comprensible, dada la fuerza de la tradición retórica), y procuran extraer metáforas, metonimias, sinécdoques, incluso litotes o casos de énfasis, en las obras analizadas. Señalemos algunas afortunadas excepciones: los análisis de películas efectuados por Dudley Andrew, y reunidos bajo el título *Film in the aura of art* (1984), por Jean-Louis LEUTRAT en su *Kaléidoscope* (1988), o por Marc VERNET en *Figures de l'absence* (1988), análisis que intentan localizar, describir y hacer comprensibles figuras inéditas, situadas en todos los niveles de la obra,

de lo más puramente visual a lo más puramente abstracto (incluidas, en el caso de Vernet, figuras que afectan al dispositivo cinematográfico mismo).

Así, en la mayoría de los casos, es la figura *una vez realizada* la que se pone en evidencia, y no su «figuralidad», el proceso de génesis de las figuras en la imagen. Paradójicamente, todo sucede como si ese proceso semántico supuestamente más «gráfico», más directamente relacionado con un «pensamiento visual», no pudiera describirse sino en referencia estricta, no sólo a lo verbal, sino a lo literario. Hay que ver sin duda en ello un signo de que, en nuestra tradición cultural, las obras representativas han estado, en todos los tiempos, impregnadas por lo literario, lo filosófico, lo verbal en general (no es, evidentemente, indiferente aquí que la tradición cristiana, tanto tiempo dominante, sea una tradición de lo escrito, del Libro).

Una de las pocas tentativas para salir de las categorías literarias tradicionales es la del grupo «μ», que pretende definir una retórica de la imagen fundada en categorías específicas, en particular en una distinción rigurosa entre el nivel *icónico*, ya investido por sentidos predeterminados, ligados a elementos representados, y el nivel *plástico*, constituido por elementos (formas, colores, contrastes, etc.) desprovistos de sentido en sí mismos, pero capaces de adquirirlo por su combinación, sus permutaciones; más brevemente, su entrada en un sistema. Esta tentativa, teóricamente original (la reencontraremos algo más adelante), no se ha visto desgraciadamente acompañada de análisis concretos que habrían verificado y precisado su alcance.[7]

En gran parte, la retórica de la imagen es algo aún pendiente.

V. BIBLIOGRAFÍA

V.1. La analogía

Barthes (Roland), «Rhétorique de l'image», en *Communications*, n. 4, 1964, 40-51.

---

[7] Se trata de un grupo de universitarios belgas, especializados en el estudio de la retórica (de lo verbal y, aquí, de lo no verbal). Al ser este grupo de composición variable, precisemos que estaba constituido, para este artículo, por Jacques Dubois, Philippe Dubois, Francis Edeline, Jean-Marie Klinkenberg y Philippe Minguet.

Bazin (André), «Ontologie de l'image photographique» (1945), en *Qu'estce que le cinéma?*, edición definitiva, Cerf, 1975 (trad. cast.: *¿Qué es el cine?*, Madrid, Rialp, 1991).

Damisch (Hubert), *Théorie du /nuage/*, Le Seuil, 1972.

Eco (Umberto), *La Structure absente*, (1968), trad. fr. Mercure de France, 1972 (trad. cast.: *La estructura ausente*, Barcelona, Lumen, 1981).

Gombrich (Ernst H.), *L'Art et l'illusion* (1959), trad. fr., Gallimard, 1971 (trad. cast.: *Arte e ilusión*, Barcelona, Gustavo Gili, 1982).

Gombrich (Ernst H.), «La carte et le miroir» (1974), trad. fr., en *L'Ecologie des images*, Flammarion, 1981.

Goodman (Nelson), *Languages of art*, Indianapolis, Hackett, 2.ª edición 1976 (trad. cast.: *Los lenguajes del arte*, Barcelona, Seix Barral, 1974).

Klein (Robert), *La Forme et l'intelligible*, Gallimard, 1970 (trad. cast.: *La forma y lo inteligible*, Madrid, Taurus, 1982).

Marin (Louis), *Etudes sémiologiques*, Klincksieck, 1971 (trad. cast.: *Estudios semiológicos*, Madrid, Alberto Corazón, 1978).

Metz (Christian), «Au-delà de l'analogie, l'image» (1970), en *Communications*, n. 15, reproducido en *Essais sur la signification au cinéma, 2, Klincksieck, 1972, 151-162.*

Thévoz (Michel), L'Académime et ses fantasmes, Ed. de Minuit, 1980.

V.2. El espacio representado

Alberti (Leon Battista), *On Painting* (1435-1436), trad. ingl., Yale University Press, ed. rev., 1966 (trad. cast.: *Sobre la pintura*, Valencia, Fernando Torres, 1976).

Aumont (Jacques), *L'Œil interminable*, Librairie Séguier, 1989.

Bazin (André), «Evolution du langage cinématographique» (1950-1955), en *Q'est-ce que le cinéma*?, op. cit., 63-80; «Peinture et cinéma»(1950), ibíd., 187-192 (trad. cast.: *¿Qué es el cine*?, Madrid, Rialp, 1991).

Bergala (Alain) (comp.) «Scénographie», en *Cahiers du cinéma*, extra n. 7, 1980.

Bordwell (David), «Camera Movement and Cinematic Space», en *Cine-Tracts*, vol. 1, n. 2, 1977.

Branigan (Edward), *Point of view in the cinema*, Mouton, 1984.

Burch (Noël), *Praxis du cinéma*, Gallimard, 1969, reed. Folio, 1986 (trad. cast.: *Praxis del cine*, Madrid, Fundamentos, ^{6} 1986).

Damisch (Hubert), *L'Origine de la perspective*, Flammarion, 1987.

Doesschate (Gezenius ten), *Perspective, fundamentals, controversials, history,* Nieuwkoop, B. De Graaf, 1964.

Edgerton (Samuel Y.), Jr., *The Renaissance rediscovery of linear perspective*, Nueva York, Harper & Row, 1975.

Emiliani (Marisa Dalai), «La Question de la perspective», en Panofsky, op. cit.

Francastel (Pierre), *Peinture et société* (1950), reed. Gallimard, col. «Idées/art», 1965 (trad. cast.: *Pintura y sociedad*, Madrid, Càtedra, 1984). *La Réalité figurative*, Denoël-Gonthier, 1965 (trad. cast.: *La realidad figurativa*, Barcelona, Paidós, 1990).

Jomaron (Jacqueline de) (comp.), *Histoire du théâtre en France*, 2 volúmenes, Armand Colin, 1989.

Lyotard (Jean-François), *Discours Figure*, Klincksieck, 1970 (trad. cast.: *Discurso, figura*, Barcelona, Gustavo Gili, 1979).

Merleau-Ponty (Maurice), *L'Œil et l'esprit*, Gallimard, 1964, reed. Folio, 1985 (trad. cast: *El ojo y el espíritu*, Barcelona, Paidós, 1986).

Mitry (Jean), «Caméra libre et profondeur de champ», «Espace et peinture»y «De la peinture filmée», en *Esthétique et psychologie du cinéma*, respectivamente vol. 2, Ed. Universitaires, 1965, págs. 9-85, y vol. 1, 1963, págs. 248-265 (trad. cast.: *Estética y psicología del cine*, Madrid, Siglo XXI, 1986).

Panofsky (Erwin), *La perspective comme «forme symbolique»* (1924), trad. fr., Ed. de Minuit, 1974 (trad. cast.: *La perspectiva como «forma simbólica»*, Barcelona, Tusquets, 1986).

Rohmer (Eric), *L'Organisation de l'espace dans le «Faust» de Murnau*, U.G.E., col. 10/18, 1977.

Schefer (Jean-Louis), *Scénographie d'un tableau*, Le Seuil, 1970.

Schild Bunim (Miriam), *Space in medieval painting and the forerunners of perspective*, 1940, reed. Nueva York, AMS Press, 1970.

Vernet (Marc), *Figures de l'absence*, Ed. de l'Etoile, 1988.

White (John), *The Birth and rebirth of pictorial space*, 2.ª ed., Londres, Faber & Faber, 1967.

Wirth (Jean), *L'Image médiévale*, Méridiens-Klincksieck, 1989.

V.3. El tiempo representado

Aumont (Jacques), *L'Œil du Quattrocento* (1972), trad. fr., Gallimard, 1986.

Bordwell (David) «La Saute et l'ellipse» (1984), trad. fr., en *Revue belge du cinéma*, n. 22-23, 1988, 85-90.

Deleuze (Gilles), *L'Image-temps*, Ed. de Minuit, 1985 (trad. cast.: *La imagen-tiempo*, Barcelona, Paidós, 1987).

Eisenstein (S.M.), *Le Montage* (1937-1940), trad. it. *Teoria generale del montaggio*, Venezia, Marsilio, 1985; *Le Cinématisme*, trad. fr., Bruselas, Complexe, 1980.

Lessing (Gotthold Ephraim), *Laocoon* (1766), fragmentos comentados por Bialostocka (J.) y Klein (R.), Hermann, 1964 (trad. cast.: *Laocoonte*, Madrid, Editora Nacional, 1978).

Vertov (Dziga), *Articles, journaux, projets,* U.G.E., col. 10/18, 1972.

V.4. La significación en la imagen

Andrew (Dudley), *Concepts in film theory*, Oxford University Press, 1984.

Arnheim (Rudolf), *Art and visual perception*, University of California Press, 1954, 1974 (trad. cast.: *Arte y percepción visual*, Madrid, Alianza, ^{7} 1986).

Bergala (Alain), *Initiation à la sémiologie du récit en images*, Cahiers de l'audiovisuel, sin fecha (1977).

Bordwell (David), *The Films of Carl Theodor Dreyer*, University of California Press, 1981; *Ozu and the poetics of film*, Princeton University Press, 1988.

Bouvier (Michel) y Leutrat (Jean Louis), *Nosferatu*, Chaiers du cinéma-Gallimard, 1981.

Eyzikman (Claudine), *La Jouissance-cinéma*, U.G.E., col. 10/18, 1976:

Garroni (Emilio), «Immagine e linguaggio», en Documentos de trabajo de la Universidad de Urbino, 1973.

Gaudreault (André), *Du littéraire au filmique*, Méridiens-Klincklsieck, 1988.

Gaudreault (André) y Jost (François), *Le Récit cinématographique*, Nathan. 1990.

Gauthier (Guy), *initiation à la sémiologie de l'image*, Cahiers de l'audiovisuel. 1979; *Vingt leçons (plus une) sur l'image et le sens*, 2.^{a} edición aumentada (trad. cast.: *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*, Madrid, Cátedra, 1986).

Goodman (Nelson), «Twisted Tales; or, Story, Study, and Symphony», en W. J. T. Mitchell (comp.), *On Narrative*, University of Chicago Press, 1981, 99-115.

Hochberg (Julia) y Brooks (Virginia), «Pictorial Recognition as an Unlearned Ability: A Study of one Child's Performance», en *American journal of psychology*, 1962, 75, 624-628.

Legrand (Gérard), *Cinémanie*, Stock, 1978.

Leutrat (Jean-Louis), *L'Alliance brisée*, Presses Universitaires de Lyon, 1985; *Le Western*. Archéologie d'un genre, P.U.L., 1987; *Kaléidoscope*, P. U. L., 1988.

Lyotard (Jan-François), «L'acinéma», en D. Noguez (comp.), Cinéma, *Théorie, Lectures*, número especial de la *Revue d'esthétique*, Klincksieck, 1973.

Metz (Christian), «Au-delà de l'analogie, l'image» (1970), op. cit; «Le perçu et le nommé» (1975), en *Essais sémiotiques*, Klincksieck, 1977, 129-161.

Groupe «μ», «Iconique et plastique, sur un fondement de la rhétorique visuelle», en *Revue d'esthétique*, n. 1-2, 1979, U.G.E., col. 10/18, 173-192.

Munier (Roger), *Contre l'image* (1963), red. Gallimard, 1989.

Panofsky (Erwin), *Essais d'iconologie* (1932-1933), trad. fr., Gallimard, 1967, (trad. cast.: *Estudios sobre iconología*, Madrid, Alianza,^{7} 1985).

Ricœur (Paul), *La Métaphore vive*, Le Seuil, 1975 (trad. cast.: *La metàfora viva*, Madrid, Cristiandad, 1980).

Vanoye (Francis), *Récit écrit, récit filmique* (1979), Nathan, 1989.

Vernet (Marc), *Figures de l'absence*, Ed. de l'Etoile, 1988.

Worth (Sol), «Pictures can't say ain't» (1975), *Studying visual communication* University of Pennsylvania Press, 1981, 162-184.

Worth (Sol) y Gross (Larry), «Symbolic Strategies» (1974), ibíd., 134-147.

Revista: *Cahiers du Musée national d'art moderne*, «Art de voir, art de décrire», n. 21, septiembre 1987, y n. 24, junio de 1988.

5. El papel del arte

Como se habrá captado por los ejemplos aducidos en el curso de los capítulos precedentes, este estudio de la imagen se ha emprendido principalmente pensando en la imagen artística. Se ha convertido en algo perfectamente banal quejarse de que estamos invadidos, sumergidos por las imágenes de cualquier naturaleza que pueblan nuestro entorno, y nosotros no repetiremos esta cantinela. Digamos simplemente que, desde nuestro punto de vista, hemos privilegiado las imágenes producidas en la esfera del arte, considerando implícitamente que eran más interesantes (más originales, más intensas, más divertidas, más duraderas). Es ése un prejuicio que deberemos justificar al menos parcialmente (véase III, más abajo), pero, de momento, basta para hacerlo con atribuir a la imagen artística una virtud de inventiva claramente superior a cualquier otra imagen. Si la extensión de la esfera artística, sus límites y su definición, han cambiado enormemente desde hace cien años e incluso desde hace treinta años, no por eso deja de seguir siendo, como mínimo, la esfera de la invención, del descubrimiento, no siendo la mayoría de las demás imágenes sino el plagio, la repetición más o menos consciente, la aplicación. Empezaremos, pues, por hablar de algunas cualidades de la imagen que van parejas a su «artisticidad» y, en primer lugar, de la imagen «pura».

I. LA IMAGEN ABSTRACTA

I.1. Imagen e imagen

I.1.1. La querella del arte abstracto

Hemos insistido, hasta aquí, en que la imagen se definía como un objeto producido por la mano humana, en un cierto dispositivo, y siempre para transmitir a su espectador, de forma simbolizada, un discurso sobre el mundo real. En pocas palabras, hemos querido considerar toda imagen como una representación de la realidad, o de un aspecto de la realidad, y sería fácil hacer observar aquí que eso no es absolutamente coherente con el deseo, afirmado hace un instante, de privilegiar las imágenes artísticas. En efecto, las imágenes que transmiten una referencia directa, de tipo documental, al mundo visual se encuentran sobre todo, hoy, en esferas distintas de la del arte y todo el mundo sabe que la más visible de las transformaciones que han afectado al arte de las imágenes en el siglo XX es la invención de lo que se denominó muy pronto **abstracción**.

¿Qué es la *abstracción*? Desde hace mucho tiempo, la palabra designa un alejamiento de la realidad. Una relación abstracta con el mundo es lo contrario de una relación concreta y, muy pronto, esta ausencia de concreción llega a significar la pérdida de una referencia directa, una pérdida experimentada siempre como lamentable, según atestigua el valor claramente despectivo ligado a la palabra desde el período clásico (ser *abstrait*, en el francés del siglo XVII, era ser incomprensible a fuerza de abstracción: lo abstracto es siempre *demasiado abstracto*). En lo referente al arte pictórico, fueron, pues, los adversarios del arte abstracto los que lo bautizaron así, para estigmatizar la pérdida de lo que había sido erigido en valor universal, eterno e indiscutible, a saber, la referencia al mundo visual, la representación. Solamente después de la guerra —al cabo, pues, de varios decenios de arte «abstracto»— la palabra pudo ser utilizada sin connotaciones peyorativas, por ejemplo a propósito de los «abstractos líricos» (Jackson Pollock, Mark Rothko): y aún hubo que añadir un epíteto ostensiblemente apreciativo («lírico»).

El arte abstracto no tiene, pues, sino definición negativa: es el arte de las imágenes no representativas (se dice más bien «no figurativas»), el arte de la pérdida de la representación. Como la mayor parte de los episodios artísticos, éste ha sido hoy ampliamente recuperado, banalizado por diversas artes aplicadas (tejido, decoración, ambientación). Conserva, sin embargo, en el gran público, una imagen de extrañeza algo sulfurosa, como toda producción que está o ha estado fuertemente ligada a prácticas vanguardistas.

I.1.2. Historicidad de la representación

La primera consecuencia que se puede extraer de la aparición del arte abstracto es de orden histórico, y hace por otra parte mucho tiempo que se concluyó que, si la representación podía ser evacuada de las imágenes artísticas, significa que no estaba esencialmente, «ontológicamente» incluida en la imagen en general, sino que se había asociado a ella por una evolución histórica determinada. Incluso para autores poco interesados por el arte abstracto, o que aún lo rechazan, éste tiene al menos una utilidad, la de obligar a interrogarse más radicalmente sobre las razones del arte no abstracto, del arte representativo (si es posible y aceptable un arte abstracto, ¿porqué se ha trabajado tan obstinadamente para desarrollar un arte representativo?). Así, es a partir del siglo XX cuando los historiadores del arte empezaron a preocuparse por explicar el nacimiento del Arte por necesidades psicológicas distintas de la imitación o del ritual religioso, añadiendo principalmente una necesidad de expresión, sobre la cual volveremos en II y cuya idea aparece en el cambio del siglo con la *Einfühlung* (véase capítulo 2, III.2.2). Paralelamente, el arte abstracto ha llevado a tomar una conciencia más aguda de la relativa autonomía de las formas artísticas (Gombrich: «Los cuadros se nutren de cuadros»), al mismo tiempo que de la fuerza institucional de lo que se llama el arte. Si algunos artistas, a contracorriente de las ideas dominantes, pudieron inventar el arte abstracto, es que existe ciertamente un lugar (un ambiente, una institución, productores de sus propios valores ideológicos) en los que esta invención ha podido ser legitimada.

Desde ese momento, la representación no podía ya aparecer como el valor absoluto en que lo había convertido la Academia y tenía obligatoriamente que referirse a la existencia de esta historia y de esta institución. Se ha afirmado muchas veces que la invención de la fotografía y, después, del cine había, en cierto modo, canalizado, drenado la necesidad de imitación que es siempre la raíz de la actividad artística, y la había evacuado así de la pintura, la cual podía desde entonces arriesgarse en la aventura de la abstracción. Se encuentra esta idea, con diversas variantes, en la mayoría de los autores que hemos citado anteriormente a propósito de la fotografía, de André Bazin (recogiendo tesis de André Malraux) a E.H. Gombrich, y está lejos, además, de ser absurda. Las reacciones de los pintores ante la invención del daguerrotipo, desde la fascinación a la repugnancia afectada, atestiguan bien lo que percibieron inmediatamente como un peligroso competidor en el terreno de la imitación, que era hasta entonces patrimonio suyo. Hasta cierto punto, es lógico, pues, pensar que, para poder definirse aún como arte, la pintura tuviera que diferenciarse claramente de una práctica, la fotografía, a la que se negaba la categoría de arte. Si no era en modo alguno obligatorio que esta voluntad de diferenciación fuese en el sentido de la abstracción, al menos institucionalmente era inevitable.

I.1.3. La imagen «pura»

La imagen representativa, tal como la hemos considerado en los cuatro primeros capítulos, se define por su intención referencial: designa, muestra la realidad. Al mismo tiempo, profiere siempre un discurso, al menos implícito, sobre esta realidad (véase capítulo 4, IV). Esta referencia es la que, evidentemente, la imagen abstracta pone de nuevo en tela de juicio. Fue también a partir de la difusión socialmente atestiguada de un arte pictórico abstracto cuando se hizo posible, o al menos tentador, elaborar teorías de la imagen que minimizaran la relación entre la imagen, incluso representativa, y la realidad.

Ha habido, pues —infinitamente menos espectacular que la querella del arte abstracto, que estuvo en buena medida mediatizada, pero fue estrictamente paralela a ella—, una polémica teórica, centrada en el *status* de la imagen en relación con la realidad. Citaremos algo más adelante a unos autores que tomaron posiciones extremas, incluso excesivas, sobre este tema, para defender e ilustrar la idea de una «pureza» de la imagen, de su autonomía absoluta en relación con la realidad visible. Pero esta misma idea circula incluso entre autores no especializados en la imagen abstracta aunque ampliamente influidos por ella.

Citemos aquí una vez más el caso de Pierre Francastel, que dedica todo el primer capítulo de su obra *La Figure et le lieu* (1967) a demostrar que la obra figurativa no es equivalente a su traducción en lenguaje verbal, que los elementos de la representación derivan en ella de un sistema original, «que nada debe a la lingüística», que, en conjunto, las artes desempeñan, en la sociedad, un papel específico, paralelo al de los demás lenguajes, y que, por consiguiente, en el análisis de obras antiguas, que «eran acaso oscuras para sus mismos contemporáneos» no hay que dejarse engañar por una sobreestimación de la intención representativa.

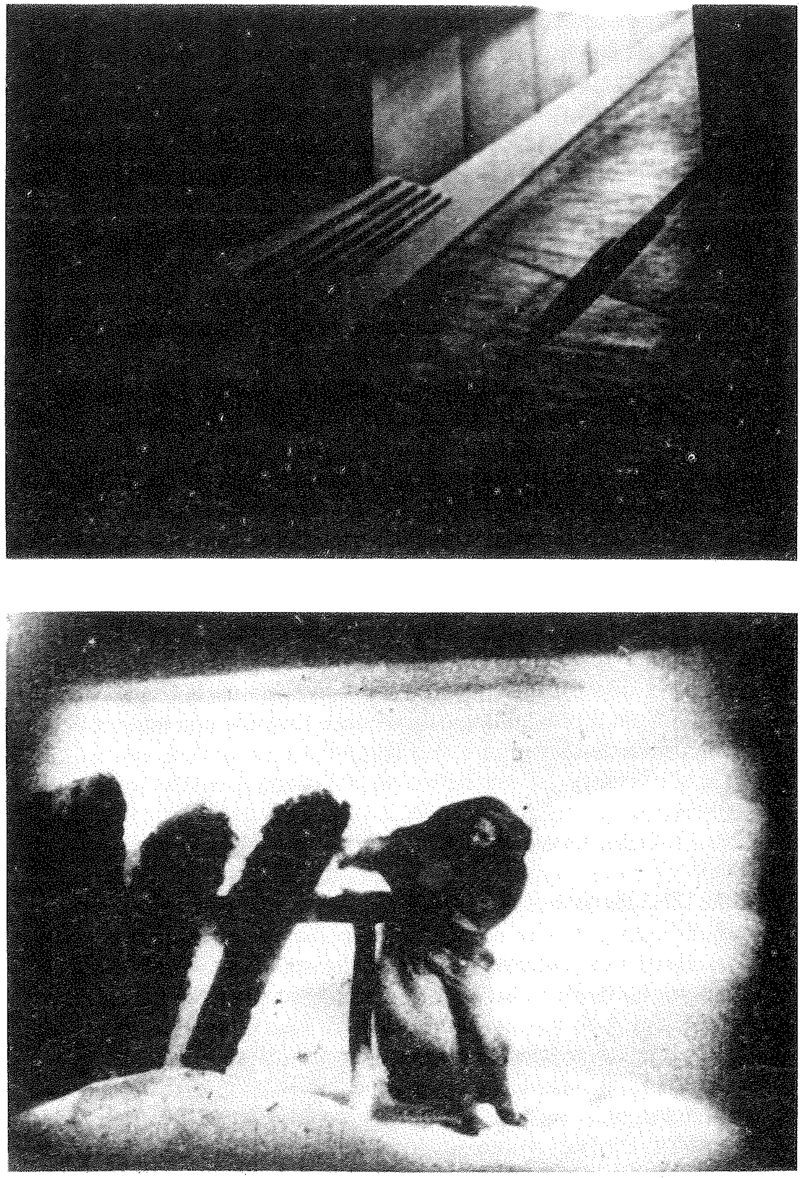
Estas tesis son a veces excesivas, como si el descubrimiento, con el arte abstracto, de valores intrínsecos a la imagen «pura», implicase la negación de que la imagen posee también valores «extrínsecos», y que éstos fueron preponderantes durante mucho tiempo. Retenemos sobre todo la idea, que vamos a desarrollar, de que la imagen tuvo, en efecto, una vida propia a la cual, sin duda, los artistas fueron más sensibles que otros, antes incluso de que se afirmase teóricamente, aunque sólo fuese a través de los «trucos» de oficio y de las prácticas de taller (hay más relaciones entre los escritos técnico-teóricos de Leonardo da Vinci, de Paul Klee, de André Lhote, que entre sus prácticas respectivas de la pintura).

La imagen representativa fue siempre *también* una imagen abstracta.

I.2. Los valores plásticos

I.2.1. Plástica e icónica

a) Las artes plásticas: al mismo tiempo que se desarrollaba la preocupación por una imagen «pura», separada de su referencia a la realidad, apareció la noción de *plasticidad* de esta imagen. En su uso corriente, extraartístico, esta noción significa la flexibilidad, la variabilidad, la «modelabilidad», podría decirse. La imagen será, pues, concebida como plástica si es modelable de manera flexible, según un modelo siempre implícito del arte más plástico que existe, la escultura (en particular, ese estadio de la escultura que pugna con un esbozo de arcilla, en modelación incesante).



La «cineplástica»: fotogramas de *Vampiresas 1936* (Busby Berkeley, 1935) y de *Fausto* (Murnau, 1926).

Muy pronto, la idea primera de la flexibilidad se perdió un poco en beneficio de un segundo sentido que el uso tendió a confundir con la idea de abstracción. En efecto, la plasticidad de la imagen, digamos, pictórica (el caso de la imagen fotográfica es bastante diferente en este punto), depende de la posibilidad de manipulaciones ofrecida por la *materia* de la que se extrae y, si el arte de la pintura ha podido ser considerado como un arte plástico (comparado con el del escultor modelando su masa de arcilla), es en primer lugar pensando en los gestos del pintor que extiende la pasta sobre la tela, la bosqueja, la trabaja con diversos instrumentos y en último recurso con sus manos. Pero innegablemente, el tipo de imagen en el cual ese trabajo es más evidente, más sensible en el cuadro terminado, es la imagen abstracta, o, retrospectivamente, las imágenes pictóricas en las cuales se habían trabajado los valores de la imagen abstracta, del color a la pincelada (la plasticidad de los cuadros de Velázquez, de Goya o de Delacroix, aparecerá así más evidente que la de los cuadros de Durero o de Ingres).

Hoy se habla corrientemente de las «artes plásticas» para englobar todas las artes de la imagen no fotográfica, las artes de la imagen «hecha a mano». El eco de la metáfora del escultor resuena aún, débilmente, en este uso, pero la locución se ha cristalizado, remite a una división institucional (pues las artes tradicionales de la imagen se «defienden» contra la imagen fotográfica, desvalorizada por razón de su automatismo) más que a una significación absoluta.

El caso de la imagen fotográfica o videográfica es complejo y su tratamiento ha sido variable según las intenciones. Se les niega en general el *status* de artes plásticas, es decir, en el fondo, el status de arte a secas, y ha sido desde luego en el terreno de la artisticidad donde han tenido lugar las principales batallas.

Así, una de las pocas tentativas para hacer del cine un arte plástico, la de Elie FAURE (1922), se funda en una oposición entre lo que es el cine, a saber, el *cinemimo*, el cine dramatizado, sometido a la narratividad, ciertamente interesante en sus mejores exponentes (Faure cita a Chaplin como ejemplo), pero esencialmente limitado, y lo que podría (¿debería?) ser, la *cineplástica*, fundada en el juego más o menos libre de *formas* visuales, que se supone están intrínsecamente más próximas al Arte: «El cine es ante todo plástica: representa, de algún modo, una arquitectura en movimiento que debe estar en acuerdo constante, en equilibrio dinámico continuado con el medio y los paisajes en los que se eleva y se derrumba». El mismo acento se percibe en algunos artículos, generalmente escritos por artistas plásticos, tales como el breve ensayo de Fernand Léger sobre el valor plástico de *La rueda* de Abel Gance, declarando: «El advenimiento de esta película es tanto más interesante cuanto que va a determinar un lugar en el orden plástico para un arte que, hasta aquí, sigue siendo, salvo matices, descriptivo, sentimental y documental». La llegada del sonoro, por supuesto, iba a relegar a un segundo plano estas preocupaciones, en beneficio justamente de la dramaticidad.

b) Lo plástico en la imagen: así, aunque esté muy extendida, la expresión «artes plásticas» no dice gran cosa aparte de lo que ya decía la noción de «arte de la imagen». Cuando se quiso reflexionar sobre la imagen a partir de la imagen abstracta, hubo, pues, que empezar por definir teóricamente ese campo de lo plástico en la imagen.

Esa empresa fue, durante mucho tiempo, patrimonio de los docentes de las escuelas de arte (casi siempre pintores). No es sorprendente así que las primeras obras teóricas dedicadas a la imagen abstracta, y en general a los valores plásticos, fueran editadas por la Bauhaus, esa gran escuela interartística que reunió, en la Alemania de los años veinte, a una buena parte de los mejores artistas de vanguardia en pintura, en escultura y en arquitectura. Diremos algo más tarde unas palabras, en especial, sobre los textos de Paul Klee y de Wassily Kandinsky, que son apasionantes y marcaron época.

Sin embargo, estas obras escritas por pintores no se presentan, en general, como construcciones verdaderamente teóricas, porque cada uno de los sistemas propuestos es ampliamente idiosincrásico y difícilmente extensible más allá de la práctica propia de su autor. Aún hoy, aparte de estas obras, sólo hay muy escasos enfoques racionales e intencionalmente universales de la dimensión plástica de la imagen. En su ya citado artículo de 1979 (véase capítulo 4, IV.2.3), el grupo μ verifica que «en la medida en que ha intentado constituirse hasta ahora una semiótica de las imágenes, ésta no es, de hecho, sino una semiótica *icónica*», por lo cual los autores entienden una semiótica de la imagen como *mímesis*.

Los autores siguen proponiendo definir, en la imagen, signos icónicos y signos plásticos, poseyendo éstos, como todo signo, un plano de la expresión y un plano del contenido y transmitiendo significados de denotación y de connotación. El artículo es rápido y los ejemplos de aplicación que da no son necesariamente muy convincentes. Decir por ejemplo que el significado plástico de denotación de un círculo es el concepto de circularidad es exacto (a pesar de la tautología), decir que su significado plástico de connotación es «el efecto de sentido/perfección formal/o/Apeles» es en cambio bastante arbitrario: el nombre del pintor griego Apeles, de quien casi nada se sabe, y que fue en efecto el emblema de la perfección formal hasta el siglo XIX, no está hoy asociado inmediatamente con el círculo como figura perfecta. Del mismo modo, atribuir al color amarillo un significado de denotación /galbinicidad/ (neologismo que significa «el hecho de ser amarillo») es trivial; darle como significado de connotación el /calor/ remite a una tipología mal fundada (véase más abajo).

Retendremos, pues, sobre todo, el principio de este artículo, en particular la proposición de dos «dimensiones» del signo plástico, su *gradualidad* y su *materialidad*, que permiten dar de él interesantes tipologías. La primera noción, la de graduación, es importante, puesto que apunta a paliar una de las dificultades mayores de la teoría de lo plástico, el hecho de que no tiene que ver con sistemas compuestos de elementos discretos, discontinuos, sino con un *continuum*, con elementos que varían progresivamente, de manera gradual: no puede hacerse un catálogo de todas las clases de azul, pero «pueden graduarse los matices de azul en una obra dada y atribuirles valores el uno en relación con el otro» (otro tanto podría decirse, por ejemplo, de la escala de tamaños de planos en el cine o en fotografía). En cuanto a la segunda, permite distinguir las obras que sólo tienen una materia de expresión (las fotografías no retocadas, por ejemplo) de las que tienen varias (los collages, entre otras). Se espera, pues, con interés, la continuación, en curso, de este trabajo.

I.2.2. La «gramática» plástica

A falta, pues, de poder apoyarnos en teorías constituidas de la dimensión plástica de la imagen, recordaremos rápidamente su enfoque más empírico, que ha sido el de los prácticos:

a) Los elementos: de los tratados pedagógicos de la Bauhaus, de algunos otros redactados posteriormente, puede sacarse una lista implícita de elementos que serían los de toda plástica:

— la *superficie* de la imagen y las graduaciones del desglose de esta imagen en elementos más o menos finos;

— el *color*, dado también según el modo de una gama continua (cuyo paradigma es el arco iris);

— la gama de los *valores* (negro/diferentes matices de gris/blanco).

Esta lista, como se ve, es breve y coincide, de manera llamativa, con la de los elementos de la percepción visual: luminosidad, color, bordes.

b) Las estructuras: el trabajo del artista plástico consiste en fabricar, a partir de estos elementos simples, formas más complejas, combinando, componiendo los diversos elementos. Así, Kandinsky dedica un libro entero, *Punto y línea sobre el plano* (1926), a la cuestión de la superficie, a las encarnaciones de este valor plástico fundamental en el punto, en la línea o en una porción de superficie, y a las relaciones mutuas entre estas tres entidades. El simple examen de la relación entre el punto y el plano en el cual aparece permite así a Kandinsky definir las «resonancias fundamentales» de todo punto, a saber, su tensión concéntrica, su estabilidad (no tendencia espontánea al movimiento) y su tendencia a «incrustarse en la superficie», resonancias fundamentales que se modifican por otras resonancias, dependientes de factores más contingentes, la dimensión del punto, su forma, su situación en la superficie.

Estos análisis se multiplican a propósito de todos los casos posibles de interacción punto/línea/superficie, y quedan integrados en un gran objetivo que es el de la expresión. Lo que interesa a Kandinsky, en efecto, es atribuir un valor expresivo a cada configuración analizada. Su texto abunda en metáforas, sobre todo la del frío y el calor, y metáforas musicales, destinadas todas a caracterizar el valor de las configuraciones plásticas en el interior de un sistema global, fundado a su vez en una estética particularmente idealista, que pretende para las formas una vida propia, una «pulsación», una «resonancia» intrínseca, que hay que descubrir. (Este modo de descripción y de evaluación ha ejercido una influencia notable en ciertas teóricos, en especial en Arnheim quien, sin suscribir toda la filosofía de Kandinsky, sí adopta su manera de correlacionar análisis plástico y análisis de la expresividad).

En la misma época se encuentra en Klee una reflexión comparable, en sus *Esquisses pédagogiques* (1925), considerando las relaciones de la línea con la superficie en términos de actividad/pasividad de la una y de la otra, por ejemplo en forma de «vertical en marcha». El texto de Klee, más sucinto, aborda además dos temas importantes: el del «ritmo» visual (con la oposición entre

estructura dividual y estructura individual); y el de la organicidad de la forma, tema clásico del origen natural de las formas artísticas (la planta, el organismo humano —por ejemplo su aparato circulatorio— se toman como modelos estructurales «en profundidad» de la imagen artística, de una manera que no habría desautorizado Leonardo).

c) La estructuración: la reflexión sobre el campo de lo plástico lleva, finalmente, a aislar el momento del trabajo sobre los elementos para fabricar una estructura, el momento de la estructuración activa de la materia. Varios pintores, en sus escritos, insisten así sobre el papel de la mano que traza y deposita el color, sobre el papel de la *pincelada*. No obstante, más aún aquí que en otros lugares, la reflexión sigue siendo empírica y la mayoría de las veces bastante vaga.

En conjunto, puede hoy albergarse el sentimiento de que el campo plástico ha sido en cierto modo catalogado, que se conocen algunas de sus categorías fundamentales, sin tener por eso un enfoque verdaderamente teórico. La tendencia a la «gramaticalización» del enfoque empírico se ha acentuado aún, por ejemplo, en escritos como los de Vasarely, sin representar con todo un gran progreso en este camino. Incluso una obra de síntesis, intencionalmente más teórica, como la de René Passeron (1926), si bien es infinitamente más precisa, sigue tratando los valores plásticos como dependientes en gran parte de lo inefable.

I.2.3. La composición

Este trabajo de estructuración que acabamos de evocar es lo que tradicionalmente se designa como la **composición** de la obra, de la imagen. Más arriba (véase capítulo 3, I.2) hemos asignado la composición a las funciones del marco, en cuanto superficie organizada, estructurada, y eso sigue siendo verdadero. Se trata ahora de insistir un poco más en la concepción tradicional de esta estructuración.

a) Composición y geometría: una idea extendida y regularmente reforzada por análisis de cuadros clásicos pretende que la composición sea ante todo cosa de distribución, geométricamente armoniosa, de la superficie de la tela (o, más en general, de la superficie pintada, de lo que se llama en francés *subjectile*). La composición sería un arte de las proporciones o, para recoger el título de un libro del pintor y escultor Matila Ghyka, habría una

Esthétique des proportions dans la nature et dans les arts (1927). Esta idea ha suscitado, desde principios de siglo, innumerables artículos y obras; pueden encontrarse, entre otros, docenas de análisis más o menos demostrativos, destinados a probar que tal o cual cuadro está construido según proporciones geométricas simples, y algunos han llegado incluso a dar modelos de alcance «universal» de desglose del rectángulo del marco según proporciones «armoniosas».

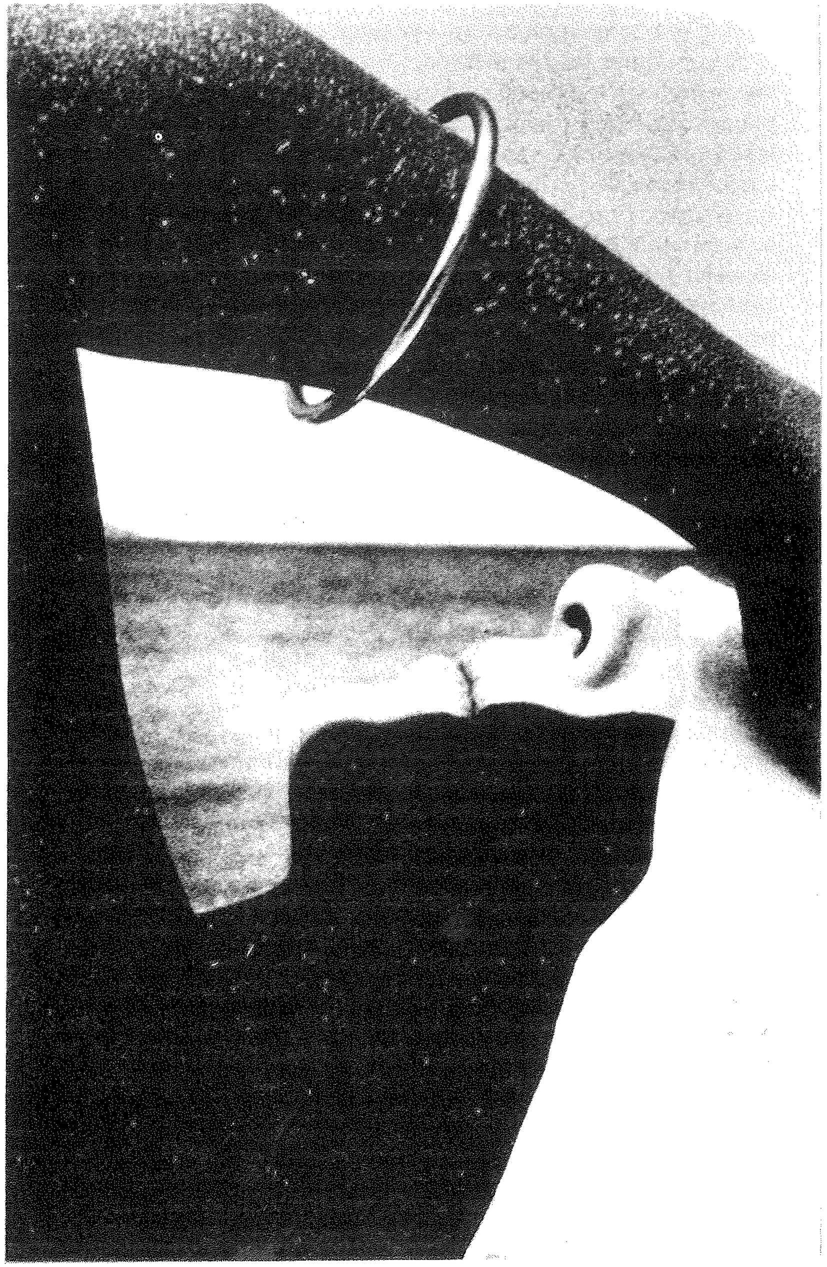
En este espíritu hay que mencionar al menos toda la literatura producida a propósito de lo que se llama la sección áurea, relación entre dos dimensiones en la cual «una es a la otra como ésta es a la suma de las dos» (en términos matemáticos: $a/b = b/(a+b)$, lo que da una relación, fácilmente verificable, de 1,618, llamado «número áureo», entre los lados). La sencillez de la ecuación que define esta relación, ciertas llamativas propiedades matemáticas derivadas de ella, motivaron la atención dedicada al número áureo desde las especulaciones del Renacimiento (fue un matemático, Fibonacci, el primero que puso en evidencia esas particularidades matemáticas y, en especial, que el número áureo es el límite de la serie llamada «armónica»). Es probable que estas especulaciones fueran conocidas por ciertos pintores — el Renacimiento en general no desdeñaba el virtuosismo geométrico— pero no es menos probable que la búsqueda desenfrenada de «secciones áureas» en la composición de todos los cuadros sea, al menos, incongruente. Es, pues, en referencia a un mito como hay que comprender las alusiones a la sección áurea en teóricos sagaces, de Eisenstein a Jean Mitry.

Coincidiremos en este punto con la posición de Passeron, que ve en la sección áurea una proporción ciertamente interesante porque es «atraída en sentidos diferentes por dos formas fuertes [...] el cuadrado y el rectángulo prolongado», pero para quien «debe ser suficientemente deformada, interpretada, para no quedar nunca fijada del todo en una aburrida perfección». Más ampliamente: no debe, sobre todo, sobreestimarse esta «geometría secreta de los pintores» de la que tanto caso se ha hecho. La multiplicación de las construcciones geométricas en un cuadro ha podido, en ciertos casos, pocos por otra parte, servir de «arquitectura» preparatoria, pero, en la mayor parte de los casos, sólo las proporciones más masivas son percibidas por el espectador, y muy escasas telas revelan, en un análisis detenido, una estructura geométrica a la vez compleja y regular. En resumen, las matemáticas no son sino las muletas de la composición.

b) Composición y plástica: la idea de una geometría de la composición parece relativamente reciente, pues los tratados académicos del siglo XIX enseñaban más bien que ésta dependía, directamente, de la materia plástica del cuadro o, incluso, de su materia icónica. El arte de componer se entendió durante mucho tiempo como el arte de disponer adecuadamente las figuras del cuadro (personajes, objetos, decorados), y sólo a medida que la pintura se alejaba de la imitación, quedó incluida la disposición de los elementos plásticos, valores, colores, líneas y superficies. Esta doble concepción es la que se encuentra clásicamente, tanto en los recorridos históricos de Passeron como en los análisis de cuadros de Arnheim; no es indiferente observar aquí que uno y otro, por otra parte admirables analistas, conceden, en la obra visual, un valor en sí al ámbito plástico que, para ellos, deriva de una aprehensión directa por parte del «pensamiento sensorial». Hemos dicho más arriba que era dudosa la existencia real de este modo de pensamiento: hay que ver acaso en él, simplemente, el indicio de una sensibilidad particular, reforzada además por el ejercicio de unos valores plásticos que pueden parecer más «inmediatamente» visuales que otros.

c) Interartisticidad de la noción de composición: en cuanto organización visible de la materia plástica de la imagen, la composición puede estar actuando en toda imagen. La extensión más notable de la noción es, evidentemente, la que la aplica a la imagen automática, en primer lugar a la fotografía. Hemos insistido suficientemente sobre la naturaleza de huella de esta última como para que haya quedado claro que lo que en ella llamó la atención en primer lugar, fue la ausencia de intencionalidad: el «ojo de buey» de la foto no hace más que grabar tal cual lo que está ante el objetivo.

La composición, en fotografía, se refugió, pues, durante mucho tiempo, *ante* el objetivo, adquiriendo el sentido clásico de la palabra, el de una escenificación. Un retratista tan discreto como Nadar, no omite, sin embargo, disponer su modelo de una manera expresiva, colocarlo a veces en un decorado, al que otros, de Disdéri a Rejlander, darán aún más importancia. Hubo que esperar al episodio conocido con el nombre de pictorialismo, a finales de siglo, para que la fotografía —por el cauce contra natura de una copia de la pincelada pictórica— afirmase su vocación de componer, también ella, elementos plásticos. Se encuentra ahí, de hecho, lo que constituyó el nudo de interminables discusiones alrededor de la definición de la fotografía y del arte fotográfico:



Composición en la imagen fotográfica: Ralph Gibson, Cerdeña, 1980.

¿es la foto una huella, o más bien es una formalización? Aunque, desde hace mucho tiempo, hayan respondido implícitamente los fotógrafos que era la formalización de una huella, y que en esta paradoja residía la esencia de su arte, el debate resurge constantemente, incluso en el terreno teórico.[1]

La cuestión es aún más compleja en lo referente a la imagen automática móvil, cine o vídeo. A la composición en sentido plástico se añaden, en efecto, las resonancias musicales de la palabra, que permiten percibir que la organización temporal de una película puede calcularse en función de ciertas regularidades, de ciertos ritmos. Ese pudo, en efecto, ser el caso de ciertas películas, singularmente en el interior del (mal) llamado «cine experimental», y que constituye, de entre todas las instituciones cinematográficas, la que más deliberadamente se acerca a la institución «artes plásticas» (hasta el punto de presentarse hoy en los mismos lugares, esencialmente el museo de arte moderno). El *Opus 1* de Walter Ruttmann, la *Diagonalsymphonieu* de Viking Eggeling, las películas de Hans Richter, pero también ciertas obras del *underground* americano de los años cincuenta y sesenta, y por supuesto una gran parte del cine llamado «estructural», se basan en cálculos de duración a veces extremadamente precisos, fotograma más o menos, que son perfectamente asimilables a una composición.

Hay que recordar, sin embargo, que, si el ojo, sobre todo el ojo ejercitado del profesional o del crítico, es susceptible de percibir una composición plástica en el espacio, es en cambio casi incapaz, «por construcción», de percibir relaciones temporales (véase capítulo 1, I.3 y capítulo 3, II.1), como han dicho claramente gran número de teóricos del cine, desde Eisenstein, una vez más (ridiculizando el «montaje métrico» ya en 1929), a Jean MITRY, que dedicó a esta cuestión uno de los capítulos más convincentes de su *Estética y psicología del cine* (1963 y 1965). Así que la noción de ritmo, más aún que la de composición, es de aplicación incómoda en el cine, metafórica en el mejor de los casos y completamente fuera de lugar en el peor.

---

[1] Véase por ejemplo la obra de Jean-Marie Floch, *Les Formes de l'empreinte* (1986), dedicada a una definición de la fotografía como composición y con la intención, muy polémica, de oponerse a la corriente teórica de la que hemos hablado varias veces y que la define sobre todo como huella.

I.3. Imagen y presencia

I.3.1. Inmediatez de lo visible

La aparición de una pintura abstracta llevó, como hemos dicho, a pensar el arte pictórico en general como menos ligado a la representación de lo que lo había estado durante siglos. Este nuevo enfoque ha tomado, bastante a menudo, la forma de valoración de una *presencia*, concebida como real, actual, efectiva, y no como un sustituto representativo, imaginario, virtual. Esta idea sólo es, en el fondo, una prolongación de lo que acabamos de exponer: cada vez más sensibles a los valores propios de la materia pictórica y de su organización plástica, pintores y teóricos han llegado a ver, en esta materia plásticamente elaborada, la única realidad de la pintura, quedando entonces relegada la representación al rango de subproducto, considerado a veces como radicalmente indeseable.

Quizá la exposición más espectacularmente polémica de este enfoque se haya dado en una serie de ensayos escalonados entre 1920 y 1960, escritos por el crítico Georges Duthuit. Para Duthuit, lo condenable es todo el arte representativo emanado del Renacimiento italiano —es decir todo el arte occidental hasta el impresionismo—, como algo que somete a una *abstracción* inaceptable por inhumana, la de la geometría, todo encuentro humano con lo visible. El argumento es repetido a menudo por los defensores del arte abstracto: la abstracción, dicen en sustancia, no está donde se cree, el arte «abstracto» es de hecho mucho más concreto, puesto que trabaja una materia más directa, más inmediatamente tangible, mientras que el arte representativo canónico sólo puede existir en virtud de convenciones intelectuales, matemáticas en último extremo y, por tanto, nos aleja del verdadero camino, el de los encuentros espontáneos con el mundo.

La ideología que impregna los textos de Duthuit puede parecer ingenua, pues el pintor, para él, trabaja guiado sólo por su intuición, sus sensaciones inmediatas, pero también su gusto, su generosidad, su amor a la vida, y son esos valores los que el espectador recibirá de la obra. «He aquí una pintura —dice del arte renacentista— que a partir de fragmentos de percepción reconstituye la apariencia, cuando lo importante es dar vida». Ya hemos insistido demasiado (véanse los capítulos 1 y 2) en la verdadera intelectualización que es la percepción visual, como para no pensar que la idea de que puedan existir encuentros «inmediatos», «espontáneos» con lo visible, que preexistan de algún modo a la mirada, es un mito.

Este mito, sin embargo, tiene sus títulos de nobleza y no podría negársele cierta eficacia. Se encuentran variantes de él en toda una corriente filosofico crítica, emanada del existencialismo, y para la cual nuestra relación con èl mundo visual puede también instituirse segun el modo de la inmediatez. Uno de los autores más influyentes es aquí Maurice Merleau-Ponty, quien, a propósito en especial de la pintura de Cézanne, ha evocado el aspecto «pasivo» de la síntesis perceptiva, un modo de relación con lo visible que consiste en aceptar la «donación» sin pretender reducirla a una organización geométrica conceptualizable. Para Merleau-Ponty, Cézanne representa un momento capital en la historia de la pintura occidental porque sustituye una visión en primera persona, implicada por la perspectiva, por una visión impersonal, la del mundo «tal como es antes de ser mirado». Cézanee «hace pasar la pintura del Yo al Se».

También se encuentra este tema en Jean-François LYOTARD (1970), que prosigue este movimiento y busca en la pintura, no sólo la aparición impersonal de un Se, sino la más radicalmente impersonal del Ello (en el sentido freudiano), del espacio del deseo. Se encuentra de nuevo en Henri Maldiney, para quien, a causa de «demasiada perspectiva», el mundo real se ha vuelto demasiado claro, demasiado fotográfico, haciendo enigmático el sujeto de la pintura; para Maldiney igualmente, el hombre moderno carece de sensaciones porque queda aplastado bajo las percepciones, y la tarea de la pintura, desempeñada ante todo por la pintura abstracta, es la de restablecer ese contacto indecible con la realidad, que no pasa por la simbolización intelectual.

I.3.2. La vida de las formas

Otro avatar de la ideología de la presencia consiste en sentir, en la obra de arte, no ya la presencia directa del mundo visible, sino la de la *Forma*. La forma, ya lo hemos dicho, es una abstracción que hemos identificado precedentemente (véase capítulo 1, III.2) con la estructura de los elementos visuales que componen un objeto visible. Pero puede llegarse aún más lejos en la abstracción y definir la forma como un principio aún más general que ya no tenga necesariamente que ver con los objetos, sino sólo con la apariencia visible de la obra de arte.

Esta tentación, evidentemente acentuada por la evolución de la pintura, no se encuentra solamente en los teóricos del arte abstracto. El título *Vie des formes*, con su metáfora evocadora, está tomado de un esteta e historiador del arte muy clásico, Henri FOCILLON, especialista en la Edad Media. En su obra, aparecida en 1943, Focillon «personaliza» la forma, para leer sus encarnaciones en la materia pictórica, pero también en el espacio y el tiempo. La forma, dice, «tiene un sentido, pero que es todo suyo, un valor personal y particular que no hay que confundir con los atributos que se le imponen. Tiene una significación y recibe acepciones. (...) [Tiene] una cualidad fisiognómica que puede presentar vivas semejanzas con las de la naturaleza, pero que no se confunde con ella».

Esta idea se encuentra, con diversas formulaciones, en muchos críticos o artistas prácticos, sensibles a la «vida» de las formas a lo largo de la historia del arte, como Focillon, o a la vida de las formas *hic et nunc*, en el espacio del lienzo. El lienzo es una superficie viva, animada de una vida propia, la de las formas y los valores plásticos. Ese es el fondo de la enseñanza de Kandinsky, que tuvo el mérito de explicitar sin temor los presupuestos filosóficos, eminentemente idealistas, de tal tesis. Pero ése es también el sentido de innumerables declaraciones de pintores de la primera mitad del siglo, de Matisse, de los *fauves*, de los «abstractos» como Manessier o Estève, etc. La imagen, o la presencia de las formas vivas.

I.3.3. Representación y presencia

Finalmente, la idea de la presencia se ha manifestado también, desde otra perspectiva, a propósito de la imagen fotográfica (en un sentido, pues, *a priori*, opuesto al primero). Se considera que ésta, lo hemos repetido varias veces, lleva consigo un rastro de realidad, y varios críticos han prolongado esta idea, llegando a suponer que podía transportar consigo un trozo, no sólo de la realidad, sino de lo real mismo.

Esta idea sigue siendo a menudo muy difusa, inacabada, y hablar de *presencia* de un actor (o a veces de un decorado) en una película no compromete a gran cosa, sino a reconocer en ella la existencia de un efecto expresivo importante puesto en primer plano, de un *efecto* de presencia. Más interesante, a pesar de sus presupuestos particulares, es la tentativa, muchas veces renovada, de ver en la fotografía, o más aún en el cine, una presencia sobrenatural que sobrepasa la representación al tiempo que se funda en ella. Se reconoce aquí el tema de la presencia divina, en especial, que inspiró a varios importantes críticos de cine, de André Bazin a Amédée Ayfre y Henri Agel. Pero, desde un punto de vista menos metafísico, también se reconoce el tema, frecuente, del poder de presentificación de la fotografía, ligado a la fotogenia (véase más abajo, III.3).

El dispositivo fotográfico y el dispositivo cinematográfico, por construcción, están hechos para delegar una efigie de la realidad. Querer sentir en ellos una presencia actual —aunque, a menudo, esto vaya acompañado de importantes intuiciones críticas— no puede, pues, depender sino del piadoso deseo, del fantasma, o de la convención. A pesar de sus poderes, entre otros el de enseñar a ver mejor, ni el cine ni la fotografía *revelan* nada del mundo en el sentido literal y esotérico de la palabra.

II. LA IMAGEN EXPRESIVA

II.1. La cuestión de la expresión

La imagen abstracta, «pura», ha replanteado, pues, más crudamente, una cuestión antigua, pero que se había olvidado con frecuencia a propósito de la imagen figurativa: la cuestión de la **expresión**. Pocas palabras del vocabulario crítico han dado lugar a tantas aproximaciones, a tantos malentendidos como la palabra «expresión», tanto más, precisamente, cuanto que su empleo se ha hecho más frecuente desde hace un siglo. La etimología indica claramente que se trata de «presionar», de forzar a algo a salir, como se exprime el zumo de una naranja, pero todo el problema es saber qué es ese «algo», de dónde sale y a dónde va. Empezaremos, pues, por tratar esta cuestión como una verdadera pregunta: ¿qué es la expresión?

II.1.1. Definiciones

Son numerosas las teorías de la expresión, pero, excepto puntos de vista teóricos y críticos recientes que pretenden abarcar totalmente la noción, son todas parciales, a la vez porque ponen el acento, más o menos exclusivamente, en un aspecto de la noción de expresión y porque responden implícitamente a una, y sólo a una, de las dos preguntas esenciales, la pregunta del *qué* y la pregunta del *cómo*. ¿Qué expresa la obra caracterizada como expresiva, qué expresa la expresividad? ¿Por qué medios se hace expresiva una obra, qué le confiere su expresividad? Y siempre, en el horizonte, esta pregunta implícita: ¿quién garantiza la expresividad, quién la verifica? En definitiva, para simplificar, podrían distinguirse cuatro grandes definiciones de la expresión:

a) La definición espectatorial o pragmática: es expresiva la obra que provoca un cierto estado emocional en su destinatario. El ejemplo mayor al que se aplica esta definición es sin duda la música, reputada como productora de emociones más directas, incluso más brutales a través de su componente rítmico. Es cierto que el ritmo musical —al que nuestro modo de vida nos expone cada vez más, con o sin nuestro consentimiento— tiene sobre nosotros efectos más físicos, más inevitables, más inmediatamente comprobables, que cualquier elemento de la imagen. Incluso en el cine, el elemento más emocional ha sido siempre la música, utilizada por otra parte, de modo consciente, para eso. Así, las teorías de la expresividad como eficacia emocional, cuando se las aplica a la imagen, están muy a menudo calcadas sobre un modelo musical, explícito o no, como veremos entre otras cosas a propósito del color.

La definición de la expresión por la emoción del espectador pocas veces aparece aislada; se combina, por el contrario, la mayoría de las veces, con una de las que vamos a dar seguidamente. Aislándola, dice, en efecto, muy poco sobre *lo que* produce la emoción; las teorías basadas en esta concepción tienden así también a ser teorías de la expresividad de la materia, antes de su conformación. Lo que se juzgará expresivo en la música es el ritmo o los timbres de los instrumentos, sobre todo la manifestación de ese timbre (una voz rota, o al menos velada, se prefiere en general entre los cantantes y las cantantes de *blues*, por ejemplo); se buscarán igualmente en la imagen elementos que emocionen con seguridad a su espectador, elementos por tanto universales, sencillos, fáciles de subrayar (el color, por supuesto, pero también el contraste: el claro oscuro se utiliza siempre para un efecto emocional fuerte).

b) La definición realista: es expresivo lo que expresa la realidad. Para esta teoría, los elementos de la expresión son, pues, elementos de sentido: el sentido de la realidad. Así, sólo ha tenido vigencia en contextos que concedían a la realidad un sentido profundo, al menos potencial. Combinada con una preocupación por emocionar al espectador, es, por ejemplo, la concepción de la pintura que se encuentra en el siglo XVIII en un Diderot: el cuadro debe ser visualmente notable, debe «atraer, detener, cautivar» al espectador, pero sólo lo cautivará si pinta visiblemente pasiones reales, si hace vibrar al espectador por medio de una realidad que él reconoce. En estilos menos espectaculares, esta definición se asocia con obras aparentemente más transparentes que sólo emocionan al espectador si acepta transferir emoción a la realidad representada: se supone al espectador de las películas neorrealistas emocionado por la desdicha del *Ladrón de bicicletas*, y se supone que la película de De Sica expresa la realidad del paro en la Italia de 1950.

c) La definición subjetiva: es expresivo lo que expresa a un sujeto, en general el sujeto creador. Esta definición es relativamente reciente en sentido histórico, pues supone, no sólo que se haya reconocido la categoría de sujeto, sino que se le haya reconocido el derecho a la expresión singular. Los gestos y la mímica, por ejemplo, fueron considerados durante mucho tiempo como expresivos cuando reproducían un *código* de la conversación y de la civilización, cuando se conformaban con un cierto catálogo universal de gestos. La idea de que puede uno expresarse, expresar su *yo*, apenas se remonta más acá del romanticismo y no se insistirá bastante en subrayar esto en una época en la que, por el contrario, la expresión de la subjetividad se considera normal e incluso deseable, hasta el punto de integrarse en los objetivos de la escuela.

En la medida misma en que esta concepción es dominante, no necesita mucha explicación e, incluso antes de reconocer cualquier cosa en una obra, vivimos hoy con el prejuicio de que expresa a su autor. Eso es cierto acerca de la pintura, de Van Gogh al fauvismo (expresiva, por otra parte, según casi todas las definiciones), pero se extenderá igualmente a las producciones del cine, de las variedades, de la publicidad, incluso a la vida cotidiana: dejo aquí a cada uno producir sus propios ejemplos y expresarse un poco a sí mismo al hacer eso.

d) La definición formal: es expresiva la obra cuya forma es expresiva. Este enunciado, aparentemente simple, oculta, evidentemente, un problema mayor: ¿cómo saber si una forma es o no expresiva? En la mayor parte de los casos, será necesario referirse además a una de las definiciones precedentes. Pero esta definición «formal» es sin duda más interesante, más demostrativa, allí donde es pura, es decir entre los teóricos que creen en una expresividad de la forma. Hay (ha habido) dos maneras de creer en ella:

— según se refiera la forma de la obra a un catálogo convencional de formas que estipule cuáles son expresivas y cuáles lo son menos: la expresividad está entonces totalmente regulada en el sentido social. El Egipto faraónico es, quizás, un ejemplo de ello (aunque se ignore si los artistas poseían allí la noción de expresividad); el siglo de Luis XIV, desde luego, sí que lo es, como la U.R.S.S. del realismo socialista;

— según se piense que la forma es un campo «vivo», «orgánico», cuya expresividad será comparable a la de todo organismo vivo: es una concepción que se ha visto florecer en el siglo XX, en la consecución de la abstracción pictórica y en su culto de los valores plásticos «puros».

La estética pictórica del siglo XX ha desarrollado a menudo esta última idea, sintiendo la tentación de autonomizar, a veces excesivamente, la «vida de las formas» cuyo concepto hemos evocado algo más arriba. En los años cincuenta, por ejemplo, la filósofa americana Suzanne Langer desarrolla un enfoque del arte como algo definido por una finalidad ideal y transhistórica, que es precisamente su valor expresivo. Para ella, la expresividad está no sólo presente, sino idénticamente presente, en todas las obras de arte: lo que se expresa son sentimientos (*feeling*), y la expresión es la encarnación de una forma abstracta, es lo que da forma simbólica al *feeling*. Desde esta perspectiva, si el arte no imitativo, el arte que transforma la realidad, se concibe como más fuertemente expresivo, el arte imitativo puede serlo también a condición de evitar la copia pura y simple de las apariencias, para dedicarse a «reflejar formas naturalmente expresivas». La emoción no simbolizada resulta huidiza, y la realidad no se transmite sino abstracta y simbolizada: así el arte implica siempre un proceso de abstracción. Existen aún otras definiciones posibles, por supuesto, y las mismas que acabamos de dar se encuentran la mayoría de las veces combinadas unas con otras. Un historiador del arte como Gombrich insistirá así en que la expresividad se desarrolla en el plano formal y que, si tiene componentes naturales (colores, formas gráficas) que remiten a la realidad, tiene sobre todo componentes históricos, contextuales, que remiten a la historia de las formas y de ahí a la situación histórica del espectador: para él, la expresividad es principalmente extrínseca a la obra. Inversamente, para un crítico como Duthuit, la expresividad de las formas es inseparable del deseo del sujeto pintor, y atestigua siempre un encuentro logrado con lo real; es ampliamente intrínseca a la obra cuyo carácter vivo manifiesta.

II.1.2. Críticas

El recorrido por estas principales definiciones permite comprender por qué es tan problemática la noción de expresión: su definición no cesa de variar según los valores estéticos reconocidos por la sociedad; en cuanto función simbolizadora, siempre está relacionada con la significación, sin confundirse, sin embargo, con ella; aparece siempre, poco o mucho, como un suplemento en relación con una función primera (de representación en especial); está a la vez en la obra y en el exterior de la obra, eterna e histórica.

Así, no han faltado las críticas, sea para intentar dar finalmente una definición racional de la expresión, sea para recusar totalmente la noción. Uno de los ejemplos más impresionantes de las primeras es el de Richard Wollheim: en el marco de un enfoque estrictamente analítico, emprende una completa redefinición, no sólo de la noción de expresión, sino de la de arte, que él juzga inseparable de ella. Opuesto a la teoría institucional del arte hoy dominante (el arte es lo socialmente reconocido como arte y nada más), Wollheim intenta dar de él una definición empírica: el arte, para él, es un campo de producciones humanas comparable al lenguaje, que tiene, como el lenguaje, un valor simbolizador y, como él una «vida» propia (por otra parte, Wollheim retoma el término de Wittgenstein, *Lebensform*, forma de vida), tanto desde el punto de vista del artista como desde el punto de vista del espectador. Resulta de ello que hay, desde luego, *intenciones* artísticas y que el arte exige un aprendizaje.

Wollheim examina la noción de expresión a título de ejemplo de las propiedades específicas del arte, las que obligan a superar toda concepción material, «presentacional», de la obra de arte. El proceso mental, deliberadamente complicado, no se puede resumir fácilmente. Wollheim, por una parte, refuta las definiciones que hemos llamado subjetiva y espectatorial, porque suponen la expresividad exterior a la obra; por otra parte, verifica después de Gombrich que la expresividad tampoco puede estar contenida en la obra en cuanto algo *dado*. En ese punto en el que parece rechazar todas las definiciones posibles, se propone la solución como una especie de dialéctica entre un componente «natural» e «inmediato» de la expresión (que la enlaza por ejemplo al Yo artista), y un componente «cultural» y «arbitrario» (que la enlaza a la historia de las formas), careciendo de sentido el conjunto excepto cuando se relaciona con su definición de arte como «forma de vida».

Pero la noción de expresión en general, y especialmente las definiciones que la enlazan a la subjetividad, han sido objeto de una crítica más radical, en los años sesenta, por parte de filósofos de la «desconstrucción» como Jacques Derrida, y de críticos como Julia Kristeva. La crítica recae sobre el modelo de significación implícitamente subyacente en la noción de expresión: ésta supondría, en efecto, que se privilegia la producción de un significado, descuidando los efectos propios de la *elaboración* del significante. Correlativamente, lo rechazado es la idea de un sujeto centrado, consciente, «lleno», con el que la obra se encontraría a plena luz. Derrida, Kristeva, y muchos otros, recogen, por el contrario, la concepción freudiana (a veces, en la revisión de Lacan), según la cual el sujeto sólo existe en un proceso interminable de constitución por el juego de significantes de cualquier naturaleza, juego del que él nunca es dueño y que se juega ampliamente en el subconsciente. Hablar de «expresión» de un sujeto no puede ser, pues, para ellos, sino un señuelo que remitiría a una concepción falsa del sujeto. Recusada en cuanto producción de significados, recusada en cuanto producción intencional de un sujeto, la expresión se ve —una vez más— reducida a la expresividad formal codificada. Estas críticas apuntaban sobre todo a la esfera de la literatura, en general al juego del lenguaje (un aspecto importante de los primeros trabajos de Derrida es su crítica de la preponderancia de lo oral en las filosofías del lenguaje, y su valoración de la *escritura*). Han ejercido, sin embargo, una influencia nada despreciable en la teoría de las artes visuales, especialmente en el cine. Por ejemplo, en los *Cahiers du cinéma* (alrededor de 1970), tras la pluma de Pascal Bonitzer, de Jean Narboni o de Jean-Pierre Oudart, se encuentran condenas sin matices de la noción de expresividad en las películas, como perteneciente a una concepción superada, centrada en el sujeto y en el *logos* de la obra de arte, y son elogiados cineastas como Bresson o Straub por haber realizado obras, no inexpresivas, sino liberadas de la *voluntad* de expresión. En fecha más reciente y de manera más sistemática, Marie-Claire Ropars ha proseguido la crítica del modelo «logocéntrico», procurando, en numerosos

análisis de películas, poner en evidencia unos procesos de «escritura» (en el sentido de Derrida).

II.2. Los medios de la expresión

No pretenderemos, evidentemente, dar una definición unificadora de la expresión, tentativa convertida en demasiado utópica por la larga exposición de definiciones contradictorias que acabamos de dar de ella. Conservamos, a título de definición funcional, la idea de que la expresión apunta al espectador (individual o más anónimo), y que transmite significados exteriores a la obra, pero movilizando técnicas particulares, medios que afectan a la apariencia de la obra. De estos medios es de los que va a tratarse ahora.

II.2.1. La materia, la forma

Las definiciones actualmente dominantes de la noción de expresión ponen todas en evidencia, como hemos destacado, una especie de autonomización ostensible, y a menudo de hipertrofia, del trabajo formal. Unas veces es la forma misma lo acentuado, lo subrayado, lo deformado a veces (volveremos sobre ello enseguida); otras veces es el tratamiento de la materia lo que es insistente, lo que se hace visible.

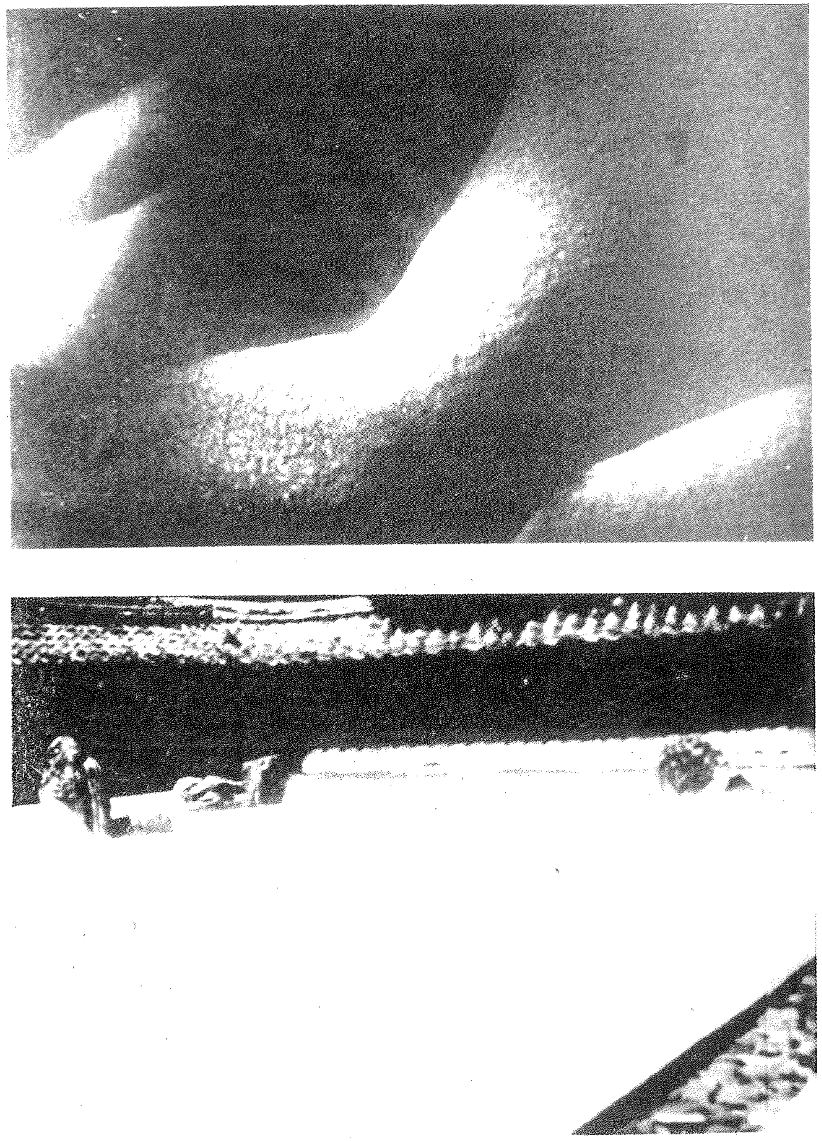
El primero de los medios para crear una imagen reputada como expresiva, es, pues, muchas veces, incluir en ella «más» materia o, más bien, hacer aparecer en ella un trabajo de la materia (con toda la ambigüedad de esta última fórmula: el artista trabaja la materia, pero tratando de dar la impresión de que, en la obra terminada, es la materia la que trabaja). Los ejemplos se refieren evidentemente aquí, en primer lugar, a utilizaciones marcadas por los valores plásticos más elementales.

a) La superficie de la imagen: los años setenta y ochenta vieron así producirse gran número de pinturas de muy gran formato, productoras de un efecto específico (expresivo, si se quiere) por el simple hecho de su gran tamaño. Citemos los retratos gigantes de Chuck Close, ampliación meticulosa, en una tela de más de dos metros de altura, de fotografías voluntariamente inexpresivas en términos fisionómicos, y que extraen una parte de su poder de fascinación de su desproporción, incluida la desproporción entre la neutralidad de la foto original y el exceso de la superficie que ocupan en la tela.

Pero la superficie puede trabajarse también en su espesor, y se la hará expresiva haciendo sensibles en ella la cantidad, la solidez, la materialidad de lo que se deposita en ella. Capas de pigmentos, pasta apenas salida del tubo, conservando su espesor, modelada por la pincelada del pintor: a eso ya estamos habituados desde hace al menos un siglo. Pero la idea ha variado indefinidamente desde hace algunos decenios, con la utilización de toda clase de materiales más o menos imprevistos: arena, tierra, fragmentos de objetos (un joven pintor neoyorquino, Julian Schnabel, se creó una celebridad rápida utilizando como *subjectile* una tela a la cual se habían pegado restos de platos de porcelana). El lazo entre presencia física de la materia y expresión se vive como tan fuerte que ha determinado a ciertos cineastas a intentar producir algo equivalente. Pienso aquí, singularmente, en Patrick Bokanowsky, pintor y cineasta, cuyas películas intentan muy deliberadamente escapar a lo que siente como la maldición de la imagen fotográfica, el hecho de que sea *documental*, y multiplicar las tácticas de «materialización» de su imagen: en *Le Déjeuner du matin*, por ejemplo, esto va desde la construcción de decorados a-perspectivistas hasta la interposición, ante el objetivo, de sustancias diversas, más o menos transparentes, y con la huella visible de ciertas *manipulaciones*.

b) El color y los valores plásticos: todas las teorías de la pintura desde el arte abstracto, todas las teorías del cine «abstracto», «pictórico», han subrayado el papel expresivo del color, y la mayor parte de los artistas del siglo XX preocupados por la expresión visual han jugado con él, desde las grandes bandas negras de las telas de Soulages (que juegan por otra parte también con la ligera irregularidad superficial producida por las pinceladas) hasta el trabajo del color en la secuencia de la orgía de *Iván el Terrible*.

Es tanto más sorprendente tener que verificar, una vez más, la casi inexistencia de una teoría del color. Este valor, acaso el más importante para el pintor, el más fácil en todo caso de dominar conscientemente, sólo ha suscitado, en lo esencial, discursos metafóricos. Metáfora musical, fundada en pretendidas equivalencias de sensaciones entre tales colores y tales sonidos, y que da lugar a la elaboración de sistemas caprichosos. Metáfora fisiológica, y en primer lugar la del calor, que todos conocemos: el rojo es un color «cálido», el azul es «frío», etc. Metáforas sim-



Los medios de la expresión cinematográfica: el marco y el gris monocromo: marco relleno, textura granulosa de las carnes en *Hiroshima mon amour* (A. Resnais, 1959); marco vaciado, textura mineral en *Banshun* [Primavera tardía], (Y. Ozu, 1949).

bólicas, que recuperan, a veces sin saberlo, equivalencias antiguas entre el rojo y la sangre, el oro amarillo y el poder, el azul y el cielo, etc. Todas estas metáforas, y otras, pueden reencontrarse, incansablemente reproducidas y combinadas, en la mayoría de los enfoques creatoriales del campo plástico, desde Kandinsky en sus lecciones en la Bauhaus, hasta Eisenstein en sus ensayos sobre el montaje. No se trata, ciertamente, de despreciar el interés potencial de tales comparaciones. Simplemente, no podrían tener el valor de teorías, ni siquiera balbucientes (son de muy otra naturaleza).

c) Finalmente, las formas mismas: su catálogo es infinito, su teoría aún más inexistente que la del color. Las explicaciones de Klee o de Kandinsky sobre la línea y sus aventuras son fascinantes, pero derivan de la ficción (una línea que *pasea*, que *se apresura*, que está *desequilibrada*, etc.). Queda la práctica, que ha demostrado hasta la saciedad que las formas, elementales o complejas, son consideradas como elementos expresivos importantes. En lo referente al cine, el inagotable Eisenstein quiso incluir los contrastes gráficos en el número de los parámetros determinantes de las relaciones entre planos sucesivos en una de sus primeras teorías del montaje. Pero es la pintura la que tiene el registro más extenso, desde las geometrías de Feininger o de Kupka hasta las de Sonia Delaunay o de Vasarely, desde los colores de Sam Francis a los *drippings* de Pollock, desde las tachaduras de Hartung hasta los trazados «salvajes» de André Masson, desde el tachismo hasta el arte informal, etc.

Imposible intentar aquí ni siquiera la más simple de las tipologías, salvo acaso para distinguir entre una expresividad «intrínseca» de las formas, que haría que el triángulo, más puntiagudo que el círculo, fuera también experimentado como más agresivo (se encuentra en Kandinsky ese género de sentimiento, pero también en Arnheim, en Gombrich o en Eisenstein, para limitarnos a autores que hemos citado), y una expresividad «extrínseca», que dependería más de su carácter de *huella* de un gesto, que conservaría, pues, una especie de dinamismo ligado a ese gesto: la misma línea sinuosa puede haber sido meticulosamente dibujada (en Kandinsky) o, por el contrario, lanzada furiosamente sobre la tela (en Masson), y su expresividad relativa quedará con ello evidentemente transformada.

II.2.2. El estilo

Si bien la lista de los elementos expresivos no es excesivamente larga, se ve, pues, que las configuraciones posibles son, por su parte, casi infinitas, y que estamos lejos de un enfoque racional de la expresión partiendo de sus elementos. Y es que, lo hemos dicho, la expresión nunca es absoluta, sino referida siempre a un conjunto de convenciones, a un sentido común de lo admisible, normal o extraordinario: en pocas palabras, a un *estilo*. La noción de estilo no es por otra parte sencilla, puesto que puede remitir a dos realidades semicontradictorias:

— la del individuo: «el estilo es el hombre»; en este sentido es, por ejemplo, como lo entiende Roland Barthes, al oponer en *Le Degré zéro de l'écriture* el nivel individual del estilo al de la escritura; y en ese sentido también es como lo entienden muchas expresiones del lenguaje corriente;

— la del grupo: el estilo se define entonces como caracterizador de un período o una escuela, como en «el estilo barroco», «el estilo Luis XVI» o «el estilo Ingres».

A decir verdad, estas dos definiciones no son totalmente incompatibles; el estilo individual nunca hace otra cosa sino traducir la elección que un individuo ha hecho refiriéndose a un estilo en el segundo sentido, a un estilo constituido como marca de un grupo o de una época, ciertamente transformándolo a veces un poco. El estilo gótico fue así objeto de numerosas reapropiaciones en el siglo XIX, dando lugar por otra parte, visto desde hoy, mucho menos a estilos individuales que a nuevos estilos de época (los prerrafaelitas, por ejemplo). Del mismo modo, en el siglo XX, se reivindicó un estilo más difuso, el de los dibujos infantiles, por artistas tan diferentes como Klee o Dubuffet; pero, si el estilo de uno y otro se define hasta cierto punto como «infantil», se refiere además a movimientos en los que ellos han participado, la Bauhaus y el *art brut*, respectivamente.

Pero, cualquiera que sea la definición adoptada, el estilo queda siempre definido por cierto número de elecciones, que afectan no sólo a lo que acabamos de mencionar, la materia, la forma, sino también a todos los elementos de la figuración, de la «escenificación». Es además una de las razones de la dificultad para definir el estilo: afecta a *toda* la obra. En cuanto a su poder expresivo, depende de un principio sencillo: un estilo es tanto más expresivo cuanto más nuevo es. Eso vale para los estilos individuales, y la búsqueda de originalidad, de la sensación inédita, es uno de los objetivos confesados del arte desde, al menos, el siglo XIX (recientemente, Christian Boltansky lo decía muy bien: «El fin de la pintura es la emoción y lo que la suscita es lo inesperado»). Esto vale, acaso más todavía, para los estilos colectivos, que sólo se definen precisamente como estilos al oponerse a los estilos que los han precedido: el neoclasicismo en reacción al rococó, el romanticismo en reacción al clasicismo, etc.

Los ejemplos en los que aquí se piensa podrían evidentemente repetir los del apartado precedente, pues un estilo se define también en relación con cierto tratamiento de la materia, con un gusto por ciertas formas o ciertos colores, etc. Pero la mayoría de las veces son los elementos de puesta en escena los preferidos en la constitución de los estilos. Ejemplo: la luz. Habría, pues, toda una historia por hacer de la representación pictórica de la luz, desde la representación, inevitablemente dorada, de los rayos de la luz celeste en los cuadros italianos de los siglos XIII o XIV, hasta las tentativas de principios del siglo XX, para reproducir la luz eléctrica, en forma de una salpicadura de partículas luminosas, pintadas una a una, en ciertos cuadros de los futuristas. Esta historia pasaría por diversas maneras de representar la «materia» luminosa misma y su color, unas veces amarillento, como en Rafael, otras azulado, como en Constable, otras incluso, blanco o rojo. Mostraría la huella de diversas concepciones sucesivas de la luz, como irradiación, como ondulación, como atmósfera; demostraría, sobre todo, las variaciones de la puesta en escena luminosa, desde los pintores del claro-oscuro como Caravaggio y Rembrandt, en quienes la luz designa violentamente zonas significativas, hasta los pintores luministas, de Velázquez a Vermeer, en quienes la luz baña los objetos, los rodea, los enlaza uno con otro. En cada etapa de esta historia, el estilo de la luz aporta consigo una impresión de conjunto, y si las brechas luminosas en la sombra de Rembrandt son dramáticamente expresivas, los paisajes nebulosos de Constable lo son atmosféricamente.

La fotografía, el cine, incluso el vídeo, han tenido también, a su vez, sus estilos de luz. Eso es singularmente evidente en el cine «institucional», en el cual la luz se confía a un especialista, el operador jefe (el mejor pagado y el más prestigioso de los técnicos: muchos realizadores podrían hoy envidiar la reputación de un Néstor Almendros) y donde ésta se fabrica únicamente por las exigencias de la causa. Los estilos de luz cinematográfica han sido variados, y ciertos operadores jefe, ciertos directores tuvieron el suyo: citemos solamente, porque fue una y otra cosa, el caso de Josef von Sternberg, cuya antepenúltima película, *The Saga of Anatahan*, se apoya igualmente, para producir la impresión de ahogo y locura crecientes que exige el guión, en un decorado opresivo, en una dirección de actores muy extravertida, y en un desglose constante de la imagen entre sombras y luces organizadas en redes, en enrejados, en una especie de rejilla que encierra y devora a los personajes. En el cine, más aún que en pintura, el estilo de la luz rige la expresividad de la imagen (porque se trata de una imagen-luz, de una imagen en la que la luz no sólo está representada, sino presente: véase capítulo 3, III.1).

Otro ejemplo: el primer plano. Hemos hablado ya de él (véase capítulo 3, I.1.4) para ilustrar la segregación de los espacios plástico y espectatorial, y habíamos advertido entonces que había sido reconocido muy pronto como una de las bazas mayores del arte del cine en su búsqueda de la expresividad. Puede añadirse además que ha habido *estilos* de primer plano. El rostro humano fue, como hemos dicho, el primer objeto privilegiado del primer plano y sigue siendo, para filmar rostros, para acentuar su mímica en un momento especialmente dramático, para lo que lo utiliza un cineasta como Griffith. Pero, a partir de los años veinte, el cine *d'art* europeo quiere extenderlo a la figuración expresiva de los objetos: cuando Béla Balázs habla de *fisiognomía*, lo hace pensando tanto en un paisaje, en una naturaleza muerta, en un primer plano de objetos, como en un rostro; cuando Jean Epstein escribe su famoso texto de *Bonjour cinéma*, yuxtapone, en su apología del primer plano, las lágrimas que fluyen del ojo y el teléfono, la expresión de una boca y un reloj de pulsera... El primer plano ha podido parecer que agota, en esta década de los veinte, toda la gama de sus potencialidades expresivas, cuya apoteosis debía ser, en cierto modo, la *Jeanne d'Arc* de Dreyer. Sin embargo, muchos cineastas han seguido utilizándolo con éxito, sea puntualmente (piénsese en el primerísimo plano sobre la boca y el bigote de Kane pronunciando «Rosebud», al principio de la película de Welles), sea más sistemáticamente, por ejemplo conjugándolo con la pantalla ancha (y aquí es el nombre de Sergio Leone el que se impone).

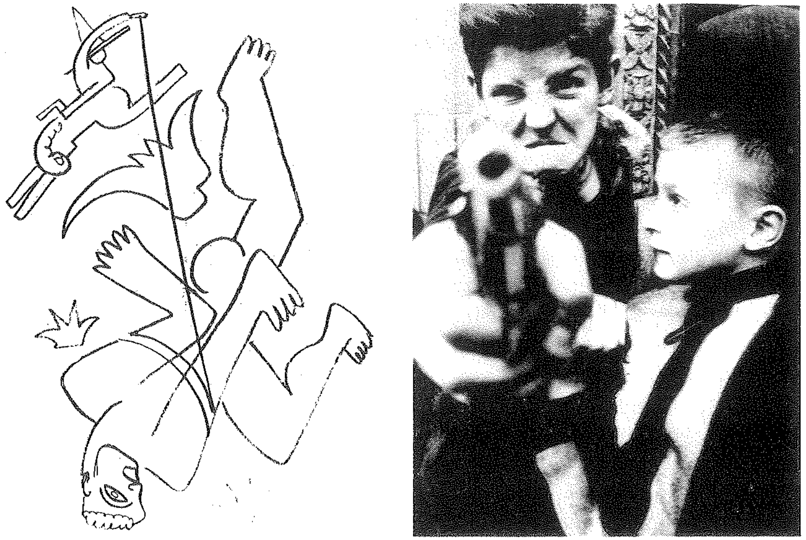
No desarrollaremos estos ejemplos, que cubrirían toda la historia de las artes figurativas. Una última cosa, simplemente, sobre estos medios de la expresión: en *La imagen-movimiento*, Gilles Deleuze agrupa, bajo el nombre de *image-affection*, las representaciones del rostro humano y las de lo que llama «espacios cualesquiera», espacios inconexos, vaciados, presa de la luz, de la sombra, del color. La imagen-afección, en el cine, es aquella en la que la expresividad se ha hecho invasora, preponderante, exclusiva; en cuanto al espacio cualquiera, es el de la tela, la pantalla, la imagen, ese espacio plástico del que el espectador está siempre fundamentalmente separado. Lo que apunta Deleuze a propósito del cine, y que podría extenderse a la imagen en todos sus avatares, es, pues, la importancia, la imposición expresiva de los elementos de la imagen *antes* de su conformación (cuando siguen siendo *cualesquiera*, no especificados).

II.2.3. La deformación: el efecto

Lo decíamos hace poco: un estilo tendrá tantas más oportunidades de pasar por expresivo cuanto más nuevo sea. Este principio vale para la expresión en general y es una de las variantes más frecuentes de su definición *formal*: la obra expresiva es la que llama la atención porque no se parece a nada conocido, porque innova, porque visiblemente inventa.

La innovación formal, en la historia de las artes, ha intervenido siempre en un cierto contexto estilístico, en relación con el cual ha producido una ruptura. Es ése sin duda uno de los rasgos de la historia de la pintura al que más habituados estamos hoy, y todos recordamos los escándalos desencadenados en su tiempo por el impresionismo, por el fauvismo, por el cubismo, porque rompían con tradiciones estilísticas bien establecidas. Ahora bien, *Impression, soleil levant*, el cuadro de Monet que valió su nombre al movimiento, había sido ciertamente concebido como una obra particularmente expresiva, porque proponía una solución radicalmente nueva a la representación de la luz del amanecer, insistiendo especialmente en su difusión en la atmósfera. Del mismo modo, se suponía que las primeras descomposiciones cubistas expresaban más y mejor una cierta «objetalidad» de sus modelos, etc.

Lo que intentamos subrayar aquí es el lazo establecido casi siempre entre novedad y *deformación*. La obra expresiva es, muy a menudo, la que sorprende por el frescor de su trabajo formal, a costa de lo que aparece como una deformación. La noción misma de deformación, por supuesto, es sospechosa, pues no podría haber deformación absolutamente, sino sólo en relación con una forma supuestamente legítima; estamos, por otra parte, acostumbrados hoy a encontrar interesante y legitimable casi cualquier



La deformación. En este dibujo de Eisenstein («La captura del peón», esbozo de un episodio de *¡Que viva México!*, 1931), así como en la foto de William Klein (*Revolver*, 1954), son la desproporción entre el primer plano y el trasfondo, y la exageración de la perspectiva, las que provocan el efecto de deformación.

convención representativa (o no). No insistiremos, pues, en las acusaciones que se han dirigido contra casi todos los estilos más o menos intensos, por «deformar» algo (y prioritariamente, los hábitos); desde principios del siglo XVI, ha habido gentes que han reprochado a Miguel Angel su exceso de violencia inhabitual, su *terribilità*. La idea de deformación, en cambio, es interesante si se evita convertirla en normativa.

Puede también comprobarse que ciertos estilos deforman las imágenes de una manera sistemática en relación con una versión realista de lo visible. Hemos criticado abundantemente la idea de un absoluto, de una objetividad de la representación, y no se trata de un cambio de criterio en este punto, sino de seguir aquí unos trabajos que se han interesado por el *sentido* de algunas de estas «deformaciones». Es el caso, en particular, de estudios como los de Jan Deregowsky sobre las artes «primitivas», en los cuales hay el esfuerzo por explicar el estilo de representación «lateral» de los indios de América del Norte, o las enormes simplificaciones gráficas que se encuentran en ciertas imágenes africanas, refiriéndolas a grandes esquemas simbólicos. Hay, tal sería la tesis de Deregowsky, deformaciones expresivas (convencionalmente expresivas, de manera además muy rígida), porque violan la objetividad visual para incluir en las representaciones una *interpretación* de lo visible: los estilos deformadores son siempre estilos esquematizadores.

Hay siempre, por otra parte, en el origen de lo concebido globalmente como deformación, una especie de hipertrofia local de tal o cual aspecto de la imagen, un *efecto*, que hace expresiva la imagen. El impresionismo deforma la realidad visual tal como la percibía el pintor académico, porque exagera los efectos de luz; el fauvismo, porque exagera los colores, y uno y otro, con ello, ganan en expresividad. La noción de arte negro hizo pasar, hacia 1910, una estatuilla Ashanti de terracota o una máscara Baulé, de la categoría de fetiche primitivo a la de obra poderosamente expresiva, porque una y otra fuerzan, según fórmulas por otra parte muy codificadas, los efectos fisionómicos. Los efectos de montaje hipertróficos de los que abusó a veces el cine mudo eran una grave deformación de la realidad documental, pero fueron también, durante algún tiempo, una fuente expresiva inagotable.

La expresividad se origina así, acaso fundamentalmente, en la deformación. Pero lo que dice este examen, por rápido que sea, de la noción de «deformación», es, una vez más, que la expresividad tiene dos aspectos:

— un aspecto histórico, ligado a la vida de los estilos, a su deterioro, a su sucesión por desplazamientos, acentuaciones, transformaciones sucesivas (y deformación, pero relativa);

— un aspecto a-histórico, puesto que ciertos elementos, ciertos contrastes, ciertos valores, parecen conservar su potencial expresivo a través de todas sus activaciones históricas. Sólo citaré aquí el ejemplo, divertido y esclarecedor, dado en varias ocasiones por Gombrich a título de metáfora genérica de aquella expresividad, el ejemplo del *ping-pong*. Decenas de encuestas, repetidas en las más variadas circunstancias, corroboran el hecho de que estas dos sílabas, casi desprovistas de sentido, se sienten como opuestas en el plano de la expresividad, siendo *ping* más agudo, más frío, más azul, etc., mientras que *pong* es más redondo, más cálido, más rojo, etc. El ejemplo vale lo que vale y sólo nos servirá como emblema de una expresividad natural, otras de cuyas manifestaciones habríamos, por supuesto, podido convocar, desde la mueca al maquillaje.

II.3. El ejemplo del expresionismo

Si hemos dedicado estos razonamientos más bien largos a la cuestión de la expresión es, evidentemente, porque es una de las que más han alimentado los debates estéticos, sobre todo en el siglo XX. Que una imagen sea expresiva, y que haya sido incluso hecha para ser expresiva, parece obvio hoy. Y es más, como se ha recordado de paso, todos tenemos, de la expresividad, una concepción «espontánea», más o menos tipificada, una especie de mezcla de la teoría subjetiva y de la teoría formal, y la imagen expresiva es para nosotros la que expresa su autor a través de una forma-impacto. Ahora bien, esta concepción comodín no ha caído del cielo: se constituyó en gran parte con ocasión del desarrollo de un gran movimiento artístico de principios de siglo, lo que se llamó el **expresionismo**. Este mismo término, y más aún el epíteto «expresionista», vieron ampliarse considerablemente su campo de aplicación y su definición a lo largo de los años, y vamos, pues, a intentar trazar sus límites, sacando de él, al mismo tiempo, algunos ejemplos de imágenes *expresivas*.

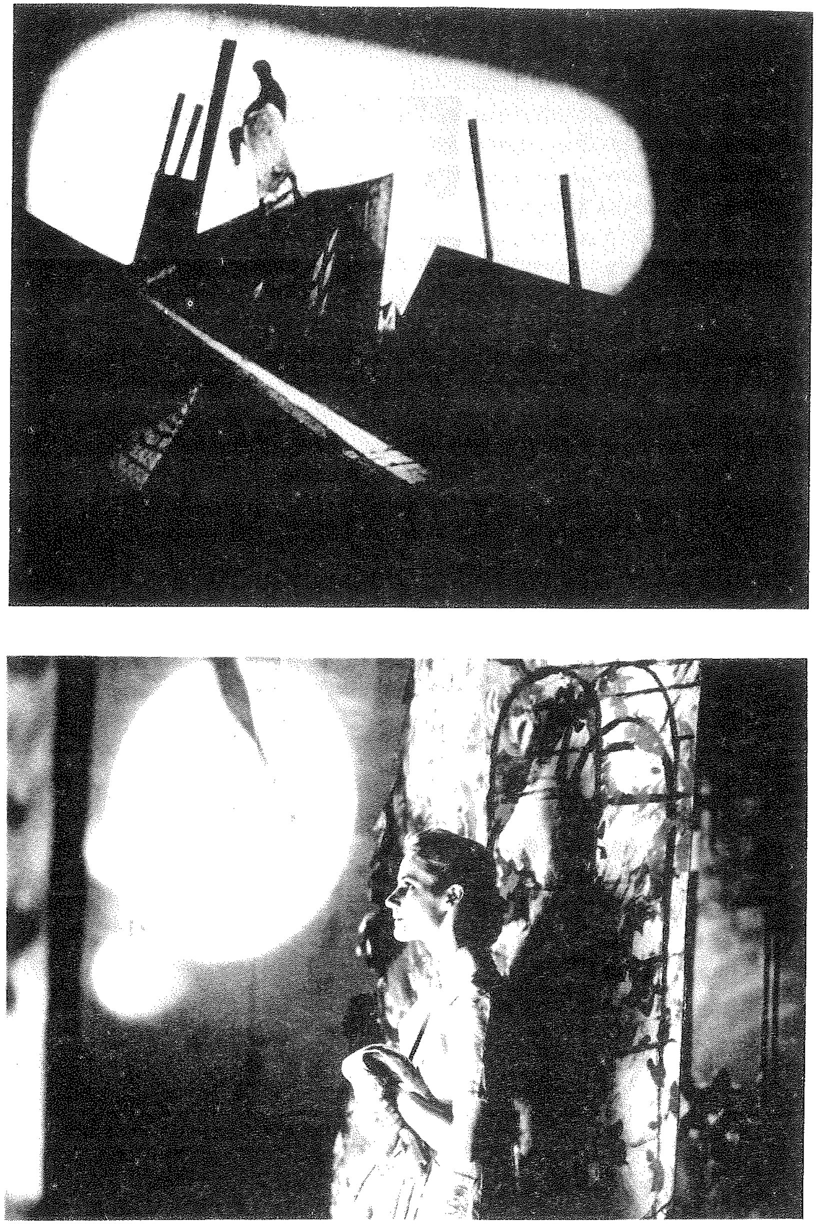
II.3.1. El expresionismo como escuela

Se atribuye a Wilhelm Worringer, el crítico e historiador de arte, autor por otra parte de *Abstraction et Einfühlung* (véase capítulo 2, III.2.2), la paternidad de la palabra «expresionismo», forjada por él en 1911 para calificar un conjunto de obras pictóricas, especialmente de los *fauves* —Derain, Dufy, Braque, Marquet—, expuestas por entonces en Berlín, y para oponerlas al impresionismo. La palabra obtuvo de entrada una fortuna extraordinaria y se aplicó, con significaciones variables, a la poesía (antes de 1914), al teatro (en la posguerra) y finalmente al cine (a partir de *El gabinete del doctor Caligari*, 1919). He aquí lo que escribía de ella Yvan Goll en 1921: «Un estado de espíritu que, en el campo intelectual, ha afectado a todo como una epidemia, no sólo a la poesía, sino también a la prosa; no sólo a la pintura, sino a la arquitectura y el teatro, la música y la ciencia, la Universidad y las Reformas escolares». Ese es desde luego el sentimiento que tenemos setenta años más tarde, el de que toda una generación de artistas y de intelectuales alemanes, alrededor de 1920, fue expresionista (y no fue más que eso).

Ese sentimiento está en parte justificado. Pocos artistas hay que no se hayan definido en relación con este movimiento, aunque sea para rechazarlo (como Bertolt Brecht tras sus dos primeras obras, como Fritz Lang). Mucho tiempo después del final de cualquier «escuela» expresionista, en los años treinta, los intelectuales alemanes exiliados en Moscú juzgaron aún importante debatir la naturaleza del expresionismo, en términos directamente ideológicos (¿había sido un movimiento revolucionario o, en el fondo, había facilitado el ascenso del nazismo?): es el famoso *Expressionismus-Debatte*, en el que participaron Brecht, Lukács, Feuchtwanger, Herwarth Walden, Béla Balázs y muchos otros. Notemos sin embargo que, para los mismos alemanes, lo cuestionado es en general el expresionismo literario, poético y teatral, en la medida en que coincide con temas filosóficos como los de la utopía, la esperanza (*El principio de esperanza y Espíritu de utopía*, de Ernst Bloch, están entre los libros más influyentes del período), que evidentemente encuentran una más difícil manifestación en las artes plásticas.

Pero, para limitarnos a la pintura, la tendencia expresionista tiene una existencia muy real, duradera e influyente. En 1908, Matisse publicaba su *Catéchisme fauviste*, en el que declaraba: «Lo que persigo ante todo es la expresión. [...] No puedo distinguir entre el sentimiento que tengo de la vida y la manera en que lo traduzco.» Proclamación expresionista donde las haya y que desembocará muy pronto, después de la *Sezession* (exposición) de Berlín en 1911, en una elaboración de ese tema por parte de los críticos más influyentes: Worringer, Walden, Hermann Bahr. El expresionismo se opone entonces a las escuelas que lo precedieron inmediatamente, el impresionismo y el naturalismo, como el arte de la necesidad interior opuesto al arte de la realidad exterior, como el arte de la proyección del Yo opuesto a la imitación de la naturaleza. Muy pronto agrupa, según la crítica, todas las tendencias pictóricas importantes del decenio, a costa de mezclar todo. En un libelo aparecido en 1914, Bahr cataloga como expresionistas a Matisse, Braque, los *fauves*, por supuesto el Blaue Reiter (Klee, Kandinsky, Franz Marc) y die Brücke (Nolde, Schmidt-Rottluf), pero también a los futuristas, al Picasso del primer cubismo y, para completar la lista, el arte negro y el arte gótico.

Este imperialismo del expresionismo alcanzó quizá su apogeo después de la guerra, cuando se empezó a soñar, fugitivamente, con una arquitectura expresionista, y sobre todo cuando se quiso hacer cine expresionista. *Caligari*, se sabe, fue un «golpe» preme-



Expresionismo y cine: el prototipo (*El gabinete del doctor Caligari*, R. Wiene, 1929) y el *pastiche* (*Pierrot lunaire*, de Shaffy Workshop, 1988).

ditado por parte del astuto productor Erich Pommer para explotar la celebridad del movimiento. Triunfó más allá de sus esperanzas y fueron etiquetadas como «expresionistas» varias películas de tema y decorados fantástico-legendarios, ya se confundiera sinceramente el abigarramiento visual con los principios del movimiento pictórico, o se buscase simplemente un *slogan* publicitario fácil. En 1926, Rudolf Kurtz publicó un librito titulado *Expressionisme et cinéma*, en el cual tampoco temía las amalgamas, pues en él se encuentra tanto *Genuine* o *Raskolnikow* (realizadas expresamente para prolongar el éxito de *Caligari*) como las películas abstractas de Ruttmann o el *Ballet mécanique* de Fernand Léger.

En resumen: muy pronto reinó la confusión terminológica. La aparición, tras la segunda guerra mundial, de la obra de Lotte Eisner, *La pantalla diabólica*, no contribuyó a clarificar las cosas. Mal leído, ese libro pareció querer decir que el expresionismo había sido la tendencia característica del cine alemán de los años veinte (lo que ciertamente no dice), y hacia 1960 empezó a formarse, y después a solidificarse, el mito según el cual viven muchos todavía hoy, el del «cine-expresionista-alemán», que mezcla confusamente *Caligari*, *Metrópolis* o los *Mabuse* de Lang y hasta las obras de Murnau. No es éste el lugar para abordar la crítica detallada de este mito; como todo mito, tuvo efectos simbólicos interesantes, incluso benéficos. Simplemente, sólo tiene una relación muy lejana con la verdad histórica.

La escuela expresionista, si queremos ser precisos, no tuvo, pues, en lo referente a las artes visuales, sino una verdadera encarnación: en la pintura (y algo en la escultura), y antes de la guerra. Fue la representante más agresiva de la expresividad formal y subjetiva y a ese título y según ese aspecto vamos a detallar algo más sus principios.

II.3.2. El expresionismo como estilo

Para limitarnos, pues, a lo esencial, el expresionismo se caracteriza por tres rasgos:

a) El rechazo de la imitación: Herbert Kühn (1919): «Con el expresionismo [...], la representación ya no es lo representado. Esta representación (lo concreto) no es sino la invitación a entender lo representado. En cierta medida, lo representado empieza más allá del cuadro, del drama, del poema».

Hemos visto (más arriba) que la pérdida de la referencia óptica, e incluso de la referencia representativa, era sin duda el fenómeno mayor de toda la historia reciente de las imágenes. Lo que la ideología expresionista añade es la idea, precisamente, de un *más allá* de la representación. Si la imagen empieza allí donde acaba la vulgar función representativa, no tiene interés, ni siquiera existencia, sino en relación con ese más allá. El rechazo expresionista de la imitación no es, pues, una negatividad, sino por el contrario un deseo positivo de llegar «más lejos», de permitir a la imagen alcanzar la representación de lo invisible, de lo inefable, de lo trascendente. Desde este punto de vista, el expresionismo está en la trayectoria de movimientos estéticos del siglo XIX que, del romanticismo al simbolismo, habían preparado a los pintores (y a su público) para la idea de que el cuadro podía, a través de la representación, alcanzar el mundo divino (como en Caspar David Friedrich), el mundo del ensueño y de la pesadilla (como en Füssli), el mundo de lo fantasmal (como en Odilon Redon) o el de las mitologías (como en Böklin).

b) La exacerbación de la subjetividad; Casimir Edschmid (1918): «Es preciso que la realidad sea creada por nosotros. Hay que buscar el sentido del objeto más allá de la apariencia. [...] Hay que dar un reflejo puro, inalterado, de la imagen del mundo. Y ésta sólo se encuentra en nosotros mismos».

Este es acaso el punto más importante: a través de este credo subjetivista algo ingenuo, el expresionismo ha fijado la concepción de la expresión en general, y no debería subestimarse la influencia que ejerce aún hoy. Sería aquí muy revelador el estudio de un campo algo menor (al menos institucionalmente) como el cómic. No sólo supo muy pronto adoptar y adaptar, en algunas de sus producciones más hábiles, las formas expresionistas (ayudado en eso desde 1906 por algunos *passeurs* como Lionel Feininger), sino que su impresionante desarrollo en los años setenta fue acompañado, en general, por una absoluta complacencia hacia la idea de los «fantasmas personales» que habría que expresar, y de la valoración casi sin límites de una subjetividad supuestamente tanto más rica cuanto más se confesaba (véase, por ejemplo, la obra curiosamente megalómana de un Philippe Druillet).

c) La importancia concedida a la materia: aquí cada uno pensará sin duda en lo que nos dice hoy una cierta divulgación: el expresionismo sería el arte de los contrastes acentuados, el arte de la línea quebrada e inclinada, el arte de los colores puros lanzados sobre la tela con desprecio del naturalismo. Evidentemente, este cliché no es totalmente falso, y estos valores, más ligados por otra parte a la materia que a la forma propiamente dicha, fueron cultivados por expresionistas convencidos como Kirchner, o más evidentemente aún, Ludwig Meidner. Fue sin duda alguna esto lo que permitió leer como «expresionistas» producciones como la película negra hollywoodiense (a causa del blanco y negro acentuado) o como tantos cómics, también muy «negros».

Pero se trata, desde luego, de una visión muy simplificada de la estética expresionista que no es, prácticamente nunca, la de los artistas mismos, ni la de los críticos de la época. En 1919, en un librito de síntesis, Wilhelm Hausenstein caracteriza el expresionismo por la desaparición de las categorías de la luz, de la atmósfera, del tono y del matiz, la desaparición del «culto gozoso de la *Stimmung*», en favor de un acento situado en el testimonio de la cosa, del entusiasmo por las formas de base, de un fanatismo por lo dinámico. Para él, el expresionismo es un arte de lo «céntrico» (contra el «acéntrico» impresionismo), de la esencialidad, de la simetría, de lo estático; deriva de una afirmación confiada y aventurada que, plásticamente, se traduce por un aspecto extremadamente estructurado, casi geométrico.

Este texto, y otros de la misma época, pueden parecer vagos: pero es infinitamente difícil dar una lista de las formas esencialmente expresionistas. El peligro del catálogo es, por otra parte, demasiado claro en todas las versiones aproximativas del expresionismo que no cesamos de criticar. Es bueno, pues, repetir que, si el expresionismo obtuvo el culto de la forma fuerte, si quedó totalmente preso en la ideología de las vanguardias abstractas, se define con más frecuencia por el cortocircuitado de la forma, por el enlace voluntariamente directo entre una materia y un sentimiento, incluso entre los pintores más próximos a la experimentación abstracta más pura.

Kandinsky (1910): «Frío cálculo, manchas saltarinas sin premeditación, construcción matemática exacta (manifiesta u oculta), dibujo silencioso, llamativo, acabado meticuloso, fanfarrias de colores, su *pianissimo* de violín, superficies grandes, tranquilas, pesadas, desbordadas. ¿No es eso la forma? ¿No es eso el medio?» Pero además, a esta enumeración deliberadamente heteróclita, añadía esto: «Almas dolientes, en búsqueda, atormentadas, con el profundo desgarro causado por el choque de lo espiritual y de lo material. Lo encontrado. Lo que de vivo hay en los vivos, y la naturaleza «muerta». El consuelo en las apariciones del mundo: exterior, interior. Idea de la alegría. La llamada. El decir del secreto a través del secreto. ¿No es eso el contenido?» No podría decirse mejor: el expresionismo no tiene una forma única, pliega su forma a su doble deseo de expresión, expresión del alma, expresión del mundo, indisociablemente. Hausenstein: «Se enfrentan pintor y objeto, ambos se abren juntos, desplegando como alas su envoltura externa y fusionan sus interioridades puestas al desnudo».

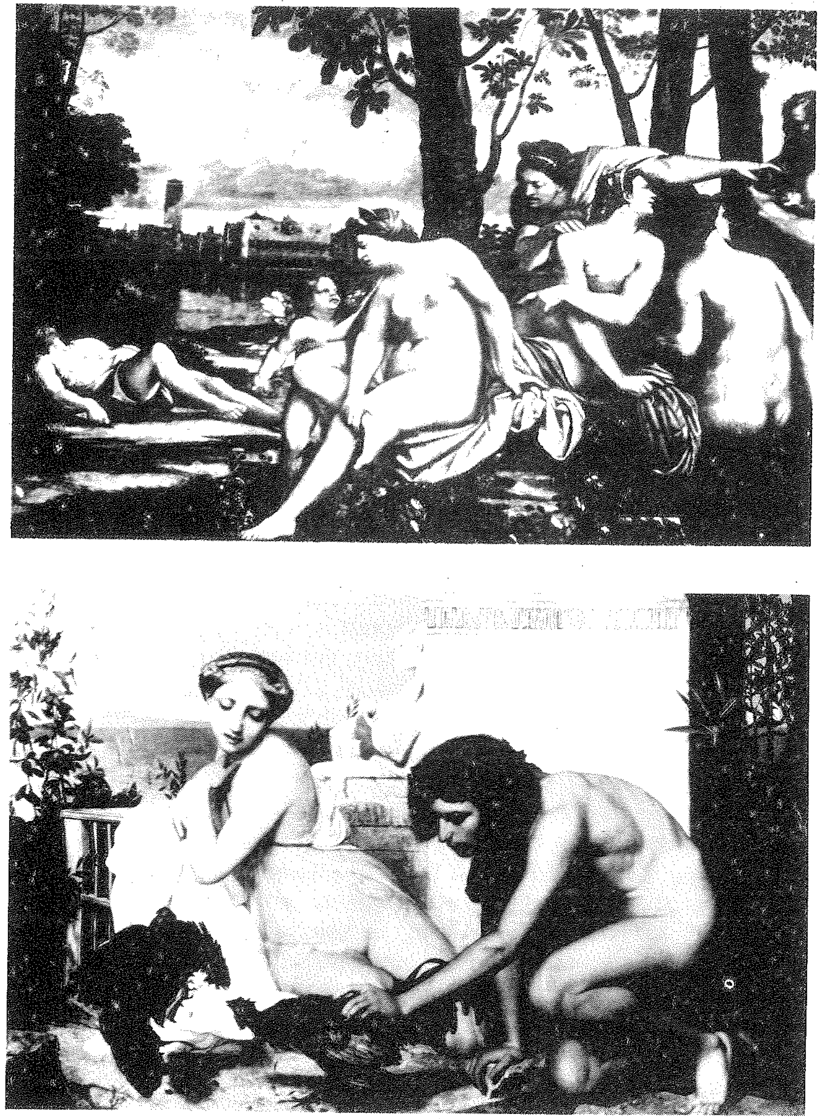
d) El exceso: con este término supernumerario (sólo habíamos anunciado tres rasgos para definir el expresionismo), no se pretende llegar a una conclusión. Simplemente, acaso, aislar el núcleo de lo que, sigue fascinándonos del expresionismo. Los expresionistas combatieron lo que les parecía una demasiado tranquila «objetualidad» en la pintura; buscaron desencadenar los poderes expresivos de la materia y de la forma, hasta producir la visión, la interpretación más arbitraria, la más individualmente exacerbada. No hay duda de que este exceso, este desencadenamiento es lo que pareció enseguida tan deseable que no se ha dejado de querer igualarlo. Debido al expresionismo, la expresividad artística habrá quedado durante mucho tiempo ligada a la emoción, en su brutalidad y su inalienabilidad. Desde ese punto de vista, todos somos todavía un poco expresionistas.

III. LA IMAGEN AURATICA

III.1. El aura artística

III.1.1. ¿Qué es una obra de arte?

Al dedicar las dos primeras partes de este capítulo a la cuestión de la abstracción y a la de la expresividad de la imagen, hemos querido atraer la atención sobre dos momentos mayores de la historia de las imágenes en el siglo XX. Sin embargo, al hacer esto, hemos puesto de algún modo la carreta delante de los bueyes, ya que hemos supuesto, en todas estas discusiones, que no se cuestionaba el valor artístico de las imágenes, y por consiguiente, que era conocido y estaba bien definido. Ahora bien, si cada uno de nosotros sabe aproximadamente, por experiencia, lo que es o no es una obra de arte, sucede muy a menudo que su definición precisa, sus límites, su área de extensión se nos escapan y, aún más a menudo, que nos perturban ciertos desplazamientos de estos límites, ciertas alteraciones de esta definición.



El arte de la pintura: Renacimiento y academicismo: arriba, *La muerte de Adonis*, de S. del Piombo (1512); abajo, *Jeunes Grecs faisant battre des coqs*, de Gérôme (1846).

Ha habido muchas maneras diferentes de definir el arte, correspondiente cada una al reinado más o menos indiviso de una u otra ideología. El academicismo, ese epifenómeno puramente ideológico del que ya hemos hablado un poco veía el arte de la pintura contenido en dos valores esenciales:

— el arte está en relación con valores espirituales, cuya puerta abre para el espectador y que el creador debe cultivar. En el siglo XIX, estos valores son los de una Grecia eterna y bastante imaginaria: belleza, armonía, equilibrio, etc. Correlativamente, el arte no tiene (y no debe tener) intención utilitaria, «bajamente» material, y debe incluso evitar escrupulosamente toda relación demasiado directa con una realidad contemporánea que sólo podría ser contingente (véase la condenación de los primeros realismos);

— el arte es el campo de ejercicio privilegiado de la «perfección formal», y el artista es aquel que, capaz de demostrar que domina la forma, que es un virtuoso de la técnica (es el fin confesado del concurso del premio de Roma), sabrá además superar este virtuosismo para ponerlo al servicio de la forma perfecta, cuya definición misma se busca en una lectura idealizada del arte antiguo.

Podría igualmente resumirse esquemáticamente la concepción del arte en el Renacimiento por estos dos rasgos:

— el amor por el virtuosismo técnico: pero un virtuosismo que no se disimulará, porque es lugar y signo de una experimentación permanente de la que no hay que avergonzarse, al contrario;

— el lazo establecido entre arte y conocimiento, entre arte y filosofía: pintar es descubrir el mundo, sus leyes, su sentido profundo; pintar es pensar.

Podría continuarse este pequeño juego y catalogar así tantas concepciones del arte como épocas y sociedades. Lo que caracterizaría a este catálogo, serían, en el fondo, dos cosas:

a) La arbitrariedad: lo que falla en todas estas definiciones, implícitas o expresamente codificadas, es la idea misma de su *relatividad*. Eso, por supuesto, no es extraño, por ser lo propio de la ideología el hecho de disimularse, incluso ante sí misma, y hacer creer que se legisla en lo absoluto. Desde este punto de vista —y sin que por eso, desde luego, podamos nosotros creernos exentos de prejuicios ideológicos— la reflexión sobre el arte en nuestra época ha progresado al registrar ese carácter relativo de la definición del arte. Si existe hoy una concepción dominante, es probablemente lo que se ha llamado a veces la definición *institu-*

cional del arte, según la cual es obra de arte lo socialmente reconocido como tal, al menos en el interior de un ambiente especializado, cualesquiera que sean, por otra parte, las cualidades intrínsecas supuestas del objeto-soporte. Con esta concepción se enfrentan, diariamente, los visitantes del centro Pompidou, algo asombrados a veces al ver que se les proponen como obras de arte un montón de carbón, manzanas en descomposición, un conglomerado de televisores, en resumen, «cualquier cosa», según la expresión (por otro lado intencionalmente positiva) de Thierry de Duve (1989).

Esta actitud algo cínica tiene, por otra parte, su acta de fundación, con la introducción del *ready-made* por parte de Marcel Duchamp: si un urinario o un botellero pueden considerarse como obras de arte, es que han estado expuestos en galerías (y ahora, en museos), comentados como huellas de una reflexión, de un gesto artístico, y además, firmados, pueden referirse a un artista. Duchamp no ha sido superado en esta dirección, y de Duve ha mostrado bien que el arte entero se define hoy en primer lugar por la institución (con el riesgo de que ésta, en un segundo momento, defina e intente imponer criterios de aceptabilidad, eminentemente variables, todo hay que decirlo).

b) El aura: inversamente, si ha habido una tal multiplicidad de definiciones del arte, quiere decir que todas esas definiciones tenían algo en común. Ese «algo», que es la especificidad misma de la actividad artística, no es sencillo de calificar. Se trata, en el fondo, de verificar que, en prácticamente todas las sociedades que han conocido un desarrollo artístico, el arte está dotado de un valor especial, que confiere a sus producciones una naturaleza fuera de lo común, un prestigio particular, un *aura*.

La palabra «aura» designa, por otra parte, el nimbo luminoso más o menos sobrenatural que se supone emana de ciertas personas o de ciertos objetos. La metáfora es, pues, clara: si una obra de arte tiene un aura, es que irradia, que emite vibraciones particulares, que no puede ser vista como un objeto ordinario. Es ésta una concepción tan general, tan inscrita en todas las definiciones del arte, que es inútil insistir, si no es para observar que, contrariamente a lo que podría quizá pensarse en primer lugar, la definición institucional de arte no ha abolido el aura de la obra de arte, lejos de ello: esta aura habrá cambiado simplemente de naturaleza, como había cambiado ya en el curso de los siglos. El icono bizantino tenía un aura sobrenatural, que emanaba de su función religiosa; un cuadro clásico, pongamos un Poussin, tenía un aura ligada a la superioridad reconocida del pintor, a su talento (más tarde se hablará de genio); el aura de la pieza expuesta hoy en una galería o un museo deriva, ante todo, del hecho mismo de esta exposición, que la consagra como obra de arte (confiriéndole al mismo tiempo un valor mercantil del que el arte se ha hecho inseparable).

El arte aparece, pues, hoy como una institución social, muy variable históricamente, y que tiene por función conferir el *status aurático* de obra de arte a ciertas producciones materiales (entre ellas, singularmente, un gran número de imágenes). Queda evidentemente por subrayar que, a pesar del carácter relativo de esta institución, a pesar de las formas arbitrarias que ha podido tomar, su existencia, por su parte, no es ciertamente arbitraria, como lo indica el hecho de que el arte haya existido en casi todas las sociedades humanas conocidas. El arte responde a una necesidad de las sociedades, inicialmente ligada a la necesidad religiosa, a lo sagrado, pero siempre ligada a un deseo de «superar» la condición humana, de acceder a una experiencia, a un conocimiento, de orden trascendente.

III.1.2. Reproductibilidad técnica y pérdida de aura

El término de «aura», que acabamos de utilizar, se impuso, para designar ese atributo clásico de la obra de arte, por un célebre artículo de Walter Benjamin, a través de «La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica» (1935), cuya tesis vale la pena recordar. Benjamin quedó impresionado, como muchos de sus contemporáneos, por la multiplicación de las imágenes, y especialmente de las imágenes automáticas y reproducidas mecánicamente, cuyo prototipo es la fotografía de prensa. Pero contrariamente a los críticos del siglo XIX, para quienes el fenómeno importante había sido la automaticidad de la toma de vistas, Benjamin insiste sobre todo en la reproducción, en la serie: la obra de arte difundida en ejemplares múltiples, ¿es aún realmente una obra de arte? En particular, esta multiplicación, esta masificación, ¿no va forzosamente unida a una pérdida de aura y, por tanto, a una desaparición de lo que había constituido la esencia misma del arte?

Tal es la cuestión planteada por Benjamin, a la que responde por otra parte positivamente: para él, hay efectivamente pérdida de aura a partir de la invención de la fotografía, que no sólo permite la reproducción infinita e inmediata, sino que acaba por hacer pasar a segundo plano el valor *cultual* de las obras en favor de su valor de *exposición*. Ese tema ha sido recogido con mucha frecuencia, de formas apenas diferentes, y se ha convertido en banalidad deplorar que el libro ilustrado, el cine o la televisión, al reproducir diariamente millones de imágenes artísticas, habituándonos a ver cada vez más reproducciones y cada vez menos originales, hayan tenido sobre nosotros una influencia nefasta, haciéndonos insensibles al aura de las obras de arte, incapaces de verlas realmente. Es por otra parte exacto que la difusión cada vez más masiva y cada vez más rápida de las imágenes nos habitúa a no ver sino sus caracteres más destacados, en perjuicio de rasgos más sutiles que son a veces lo esencial: juzgar *Ordet* de Dreyer por el baremo del cine americano de 1990, o los cuadros de Vermeer según el baremo de sus utilizaciones por parte de la insistencia publicitaria, conduce inevitablemente a no entender nada de ellos, e incluso a no ver en ellos lo que en ellos se encuentra.

Pero estas lecturas de la tesis de Benjamin son en exceso unilaterales. Olvidan, por una parte, que el arte de la época de la reproducción masiva ha encontrado otros valores auráticos (que pueden siempre discutirse, por supuesto: es cuestión de apreciación), y por otra parte y más ampliamente, que la noción de aura no debe entenderse bajo una luz demasiado ceñida a la «eternidad». Lo que valió a Miguel Angel o a Rembrandt la admiración de sus contemporáneos no es ciertamente lo que funda su gloria actual, y obras que vemos como particularmente dotadas de aura, como las de Vermeer o de Georges de La Tour, fueron vistas en su época como relativamente banales. El arte en general sólo tiene sentido si se está dispuesto a aceptar el valor aurático de las obras de arte, pero la naturaleza de esta aura, y las obra en las que se la reconocerá, son cosas que no han dejado de cambiar desde que hay arte. Nuestra época ha asociado el aura artística por una parte a la institución (a la firma), y por otra parte al carácter «históricamente importante» de las obras del pasado; no hay duda de que esta doble definición está destinada a ser desplazada en el futuro. En todo caso, no vale ni más ni menos que las concepciones que la han precedido.

III.2. La estética

III.2.1. Del placer de las imágenes a la ciencia de las imágenes

La imagen artística, así, ha existido en todos los tiempos, y en todos los tiempos, al menos en todos los tiempos *históricos*, ha suscitado un discurso, un interrogante fundamental sobre su naturaleza, sus poderes, sus funciones. Este discurso es lo que se designa usualmente por el término de **estética**. Forjado, a mediados del siglo XVIII, a partir de la raíz griega *aiszesis*, sensación, sentimiento, la palabra designó al principio, precisamente, el estudio de las sensaciones y de los sentimientos producidos por la obra de arte. Este sentido ya no es hoy el sentido dominante, pero perdura en ciertos trabajos, en especial de orientación psicológica, que se interrogan sobre el porqué y el cómo del placer específico ligado a la contemplación de las imágenes (artísticas o no, pero más frecuentemente artísticas, por razón de su mayor carga sensorial y afectiva).

En un texto de 1978, publicado como uno de los capítulos del monumental *Handbook of perception*, Irvin L. Child declara así, como punto de partida inicial, que «la cuestión central de la teoría estética es la siguiente: "¿Por qué encuentra la gente agradable o parece encontrar agradable la actividad perceptiva misma?"» Naturalmente, el autor advierte bien que es la existencia misma del arte la que más claramente plantea esta cuestión, pero las «teorías estéticas» que él propone no por eso dejan de estar destinadas a dar cuenta de la «experiencia estética» en general, centrándose expresamente en «el *valor hedónico* de la experiencia y de los actos del espectador o, como se dice a menudo, el valor hedónico que supuestamente tiene el objeto o el acontecimiento percibido, por razón de sus consecuencias para el espectador». En esta dirección particular, se trata por otra parte de una tentativa muy útil de tipología de las teorías del placer estético, que realiza, entre otras cosas, un desglose entre teorías «extrínsecas» (el placer no es asignable a la percepción misma, sino a algo distinto), «intrínsecas» (el placer está ligado a ciertos rasgos de la imagen, por ejemplo sus proporciones armoniosas), o «interactivas» (el placer está ligado a la interacción entre la imagen y las características de la persona o de la situación).

Pero, muy rápidamente, la palabra tomó un sentido bastante diferente y designó más bien el estudio de la supuesta fuente de las sensaciones agradables producidas por la obra de arte: lo Bello. En todas sus actualizaciones en el curso de la historia del arte desde hace dos siglos, la estética es una teoría de lo Bello, muchas veces pretendidamente científica, que desemboca igualmente a menudo en prescripciones normativas, y oscilando casi entre la objetividad y la normatividad. Muchos de los grandes filósofos del siglo XIX tuvieron su estética, haya sido o no publicada con ese título. La distinción kantiana entre sensibilidad y entendimiento lleva a una consideración privilegiada del «juicio del gusto», que encierra la estética en la problemática de la belleza, de la creación y del genio. Para el Hegel de la *Fenomenología del espíritu*, que quiere escapar a las aporías del juicio del gusto, la estética debe estudiar, no lo Bello en sí mismo, sino la función del arte (que para Hegel es, igual que la de la religión o de la filosofía, una función de descubrimiento del espíritu por sí mismo).

No hemos «salido», ciertamente, de estas filosofías idealistas; las cuestiones planteadas por Hegel encuentran su eco en Sartre, por ejemplo, y su vulgarización sigue siendo el fundamento más evidente de la concepción más corriente del arte como «creación». Sin embargo, la estética del siglo XX ha trabajado sobre otras bases, esencialmente en dos direcciones, que podrían llamarse, por el nombre de sus iniciadores, la dirección Riegl y la dirección Croce. Aloïs Riegl, historiador del arte vienés, es sobre todo conocido hoy por ser el inventor del concepto de *Kunstwollen* («querer artístico»). Si unos artistas de un período dado de la historia del arte, en particular de esos períodos que se consideran tradicionalmente como menores o decadentes, han producido lo que han producido, dice en sustancia Riegl, no es porque no hayan podido hacer algo mejor, es porque han tenido un proyecto artístico deliberado diferente del de la época anterior. Una época de clasicismo puede aparecer ante nuestros ojos como «mejor», como engendradora de obras más logradas, más duraderas: pues bien, dice Riegl, esto sólo es verdad desde nuestro punto de vista, que es ilusorio, y cada época produce obras logradas si se las refiere, no a nuestra definición de arte, sino al *Kunstwollen* que las ha determinado. Este credo relativista e historicista ha tenido una enorme influencia en toda una generación de historiadores del arte, de los que ya hemos hablado, y Panofsky es sin duda quien ha deducido de él las lecciones más claras: la estética no es una ciencia de lo bello eterno y absoluto, es una evaluación de la adecuación entre un proyecto artístico, una definición «local» de arte, y las producciones emanadas de esta definición.

Muy distinto es el proyecto de la *Estética* (primera edición: 1901) de Benedetto Croce. Este refuta todas las divisiones tradicionales entre artes de la vista y artes del oído, artes del espacio y artes del tiempo, artes del reposo y artes del movimiento, etc., para afirmar la posibilidad de una estética general (e incluso la imposibilidad de estéticas particulares). Naturalmente, tal «estética», deliberadamente lo menos específica posible, susceptible de tratar tanto la pintura como la música, no podría ser ni un estudio de las diferentes estéticas particulares que se han sucedido en el curso de la historia, ni, *a fortiori*, una estética en el sentido normativo. Se trata, para Croce, en el fondo, de establecer una teoría general de los símbolos, más o menos desprovista de todo juicio de valor (por otra parte, él mismo afirma que la estética cuyo proyecto concibe se confunde con la lingüística: diríamos más bien, hoy, «la semiología»). Este ahistoricismo absoluto puede parecer embarazoso, pero en ese proyecto se reconoce una parte importante de la reflexión sobre el arte, la que se interroga sobre la significación de las obras de arte y la comprensión que tenemos de ellas (véase lo que hemos dicho de los trabajos de Nelson Goodman [véase capítulo IV, I.1.3] o de Richard Wollheim [este capítulo, II.1]).

III.2.2. Problemas estéticos

Como puede deducirse de lo que acabamos de decir, la estética no es una ciencia, ni siquiera una disciplina. En cambio, constituye un campo de estudio vasto y siempre muy activo, aunque muchas investigaciones sobre la imagen se han conducido recientemente a partir de perspectivas diciplinarias más determinadas (semiológicas o históricas en especial), o por el contrario de perspectivas filosóficas más amplias (el trabajo de Deleuze sobre el cine, que es una filosofía del cine, implica, a pesar de todo, un aspecto estético).

Uno de los problemas más debatidos ha sido, indiscutiblemente, el de la *especificidad* de las diferentes artes: ¿hay, o no, leyes estéticas particulares de cada forma social e históricamente documentada de la actividad artística? Acabamos de ver que la tendencia de los teóricos era a menudo el estudio de los fenómenos «profundos», comunes a todas las manifestaciones artísticas (por ejemplo, al estudio de la imagen en general, como, por otra parte, hemos intentado hacer parcialmente, en este libro); pero la aparición, desde hace dos siglos, de nuevas prácticas artísticas fundadas en la imagen automática —foto, cine, vídeo—, ha reavivado repetidamente el debate sobre la especificidad. Ya hemos dicho cómo la pintura, en competencia con la fotografía en el terreno de la exactitud óptica, se ha desplazado rápidamente para ocupar otro terreno (véase III.2.1, más arriba).

Se han reiniciado los debates con el cine, primero para hacerlo aceptar como un arte; después, más difícilmente, para dar de él, en cuanto arte, una definición diferencial. Es bien conocida la fórmula de Ricciotto Canudo, afirmando en su libro *L'Usine aux images* (1927), no sólo que el cine era un arte, al menos potencial, sino que, al aparecer después de las artes tradicionales (en número de seis para Canudo), era el séptimo. Esta idea del cine como «síntesis de las demás artes» ha gozado de una gran difusión. Es evidentemente absurda si se la toma literalmente y manifiesta sobre todo la dificultad que hay para definir una estética adaptada a una forma de arte completamente nueva.

El debate sobre la especificidad del arte del cine ha conocido varias fases. Se buscó primero una definición del arte mudo que lo distinguiese claramente del teatro, al que parecía cercano. Hemos evocado, algo más arriba, a los críticos que reclamaron con sus deseos una *cineplástica* (Elie Faure) que pudiese hacer del cine un arte comparable al noble arte de la pintura, pero se buscaron otras definiciones, unas veces en equivalencias musicales, dudosas por otra parte (Abel Gance: «El cine es la música de la luz»), otras veces, más sencillamente, en la adaptación al cine del arte menor de la *pantomima* (fue el caso de muchos admiradores de Charlot, como Louis Delluc). Pero, con la llegada del sonoro, estas definiciones potenciales se fueron a pique; con todo, el deseo de distinguir el cine del teatro no había desaparecido y es interesante verificar que fue en el terreno mismo de los conceptos teatrales donde se buscó, sobre todo en los años cincuenta, una definición de la especificidad cinematográfica, con la defensa e ilustración del concepto de la *mise en scène* por parte de la escuela de los *Cahiers du cinéma* y sus epígonos (véase capítulo 4, II.3.2).

La historia se ha repetido en cierto modo con la aparición más reciente de un «vídeo-arte» que, para existir socialmente, tuvo que empezar por distinguirse de las artes «establecidas», y principalmente del cine. Si al vídeo-arte no le ha sido difícil diferenciarse institucionalmente del cine comercial (aunque fuese «cine de arte»), necesitó en cambio delimitar más cuidadosamente su territorio para acotarlo frente al campo del «cine experimental», al que lo acercan su público, sus lugares de proyección y buen número de sus procedimientos estilísticos y formales. En esta (necesaria) tentativa de definición específica, entre otras, ha venido a utilizarse con frecuencia un criterio técnico, el del modo de proyección de las imágenes, sobre el que ya hemos dicho más arriba (véase capítulo 3, II.3.1) que no era sin duda tan firme como a veces se ha creído.

En relación con estos debates, reavivados a menudo, sobre la especificidad, otras cuestiones, importantes sin embargo, han sido objeto de una atención mucho menor. Puede extrañar, entre otras cosas, que haya habido tan escasa preocupación por reelaborar el concepto de *poética*, en el sentido aristotélico del término (es decir, el estudio de la creación de las obras, de su fabricación). O más precisamente, puede extrañar que los teóricos se hayan ocupado tan poco de ello, pues, por otro lado, muchos artistas, sobre todo en nuestro siglo, han consignado por escrito, de manera muchas veces apasionante, sus concepciones relativas a la actividad de creación y a la poética de las imágenes. Hemos citado varios nombres de pintores al principio de este capítulo, pero la cosecha sería igualmente rica en cine, ya que una elevada proporción de grandes cineastas, de Dreyer a Bergman o Tarkovsky, han ofrecido obras de reflexión «creatorial» sobre el arte del film; el fenómeno se ha acentuado más con el arte del vídeo, cuyas obras van acompañadas casi siempre de largos comentarios, declaraciones de intención, modos de empleo (que acaban, a decir verdad, por formar parte de la misma obra, como es cada vez más el caso con el arte contemporáneo en general).

Hay que señalar de todos modos la tentativa, expresamente situada bajo el signo de la poética, de David Bordwell, en sus importantes estudios sobre Dreyer y Ozu. Este trabajo de análisis fílmico, en efecto, se ha realizado con referencia constante a la creación de las películas, explicada principalmente por su contexto cultural general, y por el contexto formal y estilístico particular que esos cineastas se han constituido a sí mismos en el interior de cada obra. Se trata aquí, evidentemente, de una poética particular, que refiere la creación de las obras de arte esencialmente a las circunstancias de su producción y no, casi, a la intencionalidad de su autor, pero en esta dirección, remotamente derivada, por otra parte, de los trabajos de la escuela formalista rusa de los años veinte, los estudios de Bordwell son con mucho los más convincentes por la extremada exactitud de su documentación, y ello a pesar del carácter a veces algo mecánico de los sistemas estilísticos que propone

III.3. El ejemplo de la fotogenia

La imagen automática es, acabamos de decirlo, la que más cuestionamientos estéticos ha provocado desde hace un siglo. A la fotografía, primera en ser inventada de esas imágenes automáticas, y vista inicialmente como una técnica de duplicación óptica, le ha costado mucho imponerse como imagen artística. En esta empresa ha desempeñado un papel importante una noción: la **fotogenia**, noción tanto más interesante cuanto que ha desbordado enseguida el campo fotográfico para alcanzar al cine.

III.3.1. Fotogenia y fotografía

La fotografía reproduce las apariencias visibles registrando la huella de una impresión luminosa: tal es el principio de su invención. Ahora bien, muy pronto se adivinó que este registro, si en el plano puramente óptico acercaba la imagen fotográfica a la imagen formada en el ojo, la distinguía de ésta al fijar un estado fugitivo de esta imagen, un estado que escapa a la visión normal (véanse nuestras discusiones sobre el tiempo, capítulo 3, II y capítulo 4, III), y, al hacer esto, daba acceso a una manera inédita de ver la realidad. Es el conocidísimo tema de la «revelación» fotográfica: la fotografía nos permite ver el mundo de una manera invisible a simple vista, nos permite ver «cosas normalmente no vistas» (Kracauer).

He aquí lo que escribía en 1896 Henry Peach Robinson, fotógrafo inglés del siglo XIX:[2] «Los que sólo tienen un conocimiento superficial de las posibilidades de nuestro arte pretenden que el fotógrafo es un simple realista mecánico, sin el poder de añadir nada de sí mismo a su producción. Sin embargo, algunos de nuestros críticos, no sin inconsecuencia, se inclinan a declarar que algunas de nuestras imágenes no se parecen en nada a la naturaleza. Eso los traiciona, pues, si podemos añadir algo no verídico *[untruth]*, podemos idealizar. Pero nosotros vamos más lejos y pretendemos ser capaces de añadir algo de verdad *[truth]* a los hechos desnudos». Este añadido es, literalmente, el poder fotogénico; se encuentra constantemente su mención, y su definición, durante todo el período constitutivo de una fotografía artística, es decir hasta finales de los años veinte.

---

[2] Esta cita, como las siguientes, se da según la selección de Trachtenberg, *Clasic Essays on Photography*, 1980.

La fotografía, lo decíamos, ha necesitado mucho tiempo para convertirse en un arte. Puede añadirse, además, que ella se ha buscado como arte en varias direcciones contradictorias. Así el pictorialismo, alrededor de 1900, quiso producir obras que fuesen visiblemente artísticas multiplicando las manipulaciones, los retoques, los raspados, positivando las fotografías sobre soportes de grano visible, de materia aparente, como las famosas «gomas bicromatadas». Es una dirección interesante, que tiene sus cartas de nobleza y cuya tentación, por otro lado, resurge periódicamente (en particular en los años ochenta). Sin embargo, el pictorialismo ve la expresividad fotográfica esencialmente en los medios plásticos que son los tradicionales de la pintura: materia, color, pincelada. Así fueron violentamente combatidos sus principios por parte de todos los que, fotógrafos o críticos, querían que el arte de la fotografía se fundase en lo que es la «esencia» de la fotografía, el registro sin retoques de la realidad. Edward Weston (1965): «Gentes que no pensarían ni un segundo en coger un colador para sacar agua de un pozo, no logran ver la locura que supone coger un aparato fotográfico para hacer una pintura».

Fue la corriente realista, sin discusión, la dominante entre el final de la escuela pictorialista de *Camera Work* (hacia 1910) y la aparición de nuevas tendencias con respecto a la manipulación en los dos últimos decenios. No por eso se ha unificado en ella la concepción de la expresividad fotográfica, ni mucho menos. Por no citar más que dos posiciones bastante extremas, se ha podido:

— Sea considerar que el arte de la fotografía era un arte de la escenificación, de la valoración de lo real por la ciencia de los encuadres y de las iluminaciones, y que sólo a ese precio (el de la maestría) era posible la fotogenia. Franz Roh, 1929: «La fotografía no es una simple *huella* de la naturaleza, puesto que es (mecánicamente) la transformación de todo valor cromático, e incluso de la profundidad del espacio, en estructura formal. [...] Para llegar a ser un buen fotógrafo, ¿es suficiente con dominar los instrumentos de la fotografía? De ninguna manera: como en otros campos de expresión, aquí se necesita personalidad. [...] Esta *cua-*

lidad individual constante que, como en las artes, es notablemente duradera, basta para mostrar que una buena foto está también fundada en un principio de organización y de individualización». El arte del fotógrafo es, pues, saber mostrar la naturaleza en su mejor aspecto, descubrir, intencional y voluntariamente, sus elementos potencialmente fotogénicos: *expresar la realidad*.

— Sea, por el contrario, pensar que el fotógrafo debía desaparecer en lo posible, olvidar su maestría, y dejar *advenir* (la palabra es de Roland Barthes, en su ensayo *La cámara lúcida*), siempre casi como un pequeño milagro, una fotografía que nos revelará algo que no habíamos percibido y que nunca habríamos percibido sin ella. Ese milagro de la fotografía es sin duda hoy la definición más corriente de la fotogenia; en ella pensamos cuando decimos que alguien «es fotogénico», lo que significa sencillamente que él (ella) será «más hermoso (más hermosa)» en fotografía que al natural, que la foto revelará un encanto eventualmente ausente de la persona real. Sin llegar forzosamente hasta ese extremo, es una concepción expresada por muchos fotógrafos: la fotogenia es, en la foto lograda, lo que nos afecta, lo que *me* afecta (un «yo» indefinidamente singularizado, variable con cada uno de nosotros). Con su noción de *punctum*, Barthes no ha hecho sino culminar esta definición, dándole una expresión deliberadamente subjetivizada.

III.3.2. Fotogenia y cine

Si la fotogenia no es fácil de definir en fotografía, ¿qué decir de su definición cinematográfica? No es extraño que haya sido aún más flotante, aún más cambiante.

Fue ante todo, por supuesto, la época muda la más sensible a las posibilidades fotogénicas de la imagen fílmica, y la palabra «fotogenia» misma se encuentra, en lo esencial, en los escritos de dos cineastas y críticos franceses de los años veinte, Louis Delluc y Jean Epstein. El primero veía en ella, a decir verdad, el secreto mismo del cine, hasta el punto de dar ese título a uno de sus primeros ensayos sobre el tema (1920). He aquí un extracto típico de *Photogénie*: «Nuestras mejores películas son a veces demasiado feas por deberse a una excesiva conciencia laboriosa y artificial. Cuántas veces [...] lo mejor de una velada ante la pantalla está en los noticiarios [en los cuales] unos pocos segundos nos dan una impresión tan fuerte que los consideramos artísticos.

La fotogenia en el cine de los años ochenta: arriba, *Liberté la nuit* (Philippe Garrel, 1983); abajo, *La Mort d'Empedocle* (J.M. Straub y D. Huillet, 1987).

No se puede decir otro tanto de la película dramática [...] que viene después. Poca gente ha comprendido el interés de la fotogenia. Por lo demás, ni siquiera sabe qué es. Me encantaría que se supusiera un misterioso acuerdo entre la fotografía y el genio. ¡Ay! El público no es lo bastante tonto como para creer en eso. Nadie lo persuadirá de que una foto pueda tener nunca lo imprevisto del genio, pues nadie, que yo sepa, está persuadido de ello». Está claro: Delluc no cree en el «milagro» de la fotografía y, para él, la fotogenia debe adquirirse, ciertamente «con el máximo de elegancia». En otros términos, su definición del arte del *cine* no es otra que una definición del arte del director, del *cineasta* (fue él, no lo olvidemos, quien inventó esta palabra e impuso su empleo).

Para su amigo Epstein, las cosas están algo menos definidas. La fotogenia es, también para él, un producto ciertamente raro, que define una estética, la misma que él defiende e ilustra, en especial por ciertos usos del ralentí y del primer plano, vistos hoy como las marcas estilísticas más características de sus películas. Epstein, sin duda alguna, pensaba también que el arte del cine era el arte del cineasta, que la fotogenia se obtenía, yo diría casi: se merecía. Sin embargo, sus textos dejan traslucir una concepción más «milagrosa», más próxima a la tentación de dejar que la fotografía cree sola, de dejar a la naturaleza desvelarse sola. Epstein, 1923: «¿Qué es la fotogenia? Llamaré fotogénico todo aspecto de las cosas, de los seres y de las almas que incremente su calidad moral por la reproducción cinematográfica. Y todo aspecto que no se incrementa por su reproducción cinematográfica no es fotogénico, no forma parte del arte cinematográfico».

Es evidente lo que supone esta declaración: menos una definición de la fotogenia, que nunca se articula claramente, que una defensa, fácilmente polémica en ocasiones, de cierta estética fílmica. Continuación del texto de Epstein: «Hace poco decía yo: es fotogénico todo aspecto cuyo valor moral resulte incrementado por la reproducción cinematográfica. Ahora digo: sólo los aspectos móviles del mundo, de las cosas y de las almas, pueden ver incrementado su valor moral por la reproducción cinematográfica. [...] La movilidad fotogénica es una movilidad en [el] sistema espacio-tiempo, una movilidad a la vez en el espacio y en el tiempo. Puede, pues, decirse que el aspecto fotogénico de un objeto es una resultante de sus variaciones en el espacio-tiempo». Esta estética que Epstein propone puede parecer plana: ¿no parece decir que la especificidad del arte fílmico está en el movimiento? Este texto, y todos los que recogen sus temas, son igualmente con más frecuencia alegatos *pro domo* que verdaderos manifiestos.

El poder fotogénico del cine ha sido puesto en evidencia por la mayoría de los críticos de la época muda, a menudo sin que se pronunciase la palabra, y la fotogenia fue, para toda una generación de críticos, de cineastas y de cinéfilos, la consigna, correspondiente al «no-sé-qué» de Diderot para definir la pintura. En fecha más reciente ha vuelto a aparecer, más o menos subrepticiamente, en el discurso de críticos redescubridores del arte del mudo, como Claude Ollier, mostrando su fascinación por las aventuras de la luz en el cine de anteguerra, o Jean-André Fieschi, artesano, con Noël Burch y André Labarthe, de una reevaluación de la *première vague* francesa.

En la práctica de la realización de películas, los desarrollos recientes son menos interesantes; la fotogenia, la mayoría de las veces, se ha aplanado, banalizado, fijado en fórmulas estereotipadas, y los considerables progresos técnicos en materia de soporte y de iluminación, la impresionante destreza de numerosos operadores-jefes sólo sirven con demasiada frecuencia para alimentar efectos sin gran originalidad. Lo saben algunos cineastas, como Eric Rohmer, quien ha manifestado a menudo su añoranza de lo que considera perdido, un estilo visual y luminoso no estereotipado, como Jean-Marie Straub y Danielle Huillet, que trabajan concienzudamente para eliminar todo efecto visual sobreañadido, para dejar advenir la realidad en la imagen. Tanto en uno como en los otros, la fotogenia se ha hecho extremadamente discreta, más fría que la de Epstein, como si, hoy, la fotogenia no pudiese ya pasar más que por el *flou*.

III.4. Conclusión: el placer de la imagen

Este capítulo que quería establecer el papel de la imagen ha repetido constantemente que no hay más imagen que la vista, consumida, apreciada, apropiada por un espectador en un cierto contexto institucional (entre otros, el del arte). Acaso en él no se haya insistido bastante —aunque, espero, haya quedado claro— en que ese consumo de la imagen no se da sin placer.

Que la imagen, objeto visual, destinado a ser registrado por el ojo, órgano de la percepción a distancia, órgano frío, pueda procurar placer, no es cosa evidente *a priori*. Hemos dicho además de paso que las teorías estéticas interesadas por los valores hedónicos ligados a la imagen tienden más bien a buscar la fuente del placer fuera de la percepción misma, por ejemplo en las circunstancias de la contemplación, en sus motivos o en sus resultados. Lo que sugiere la imagen artística es que el placer de la imagen es indisociable de *una* estética, siquiera rudimentaria, de un saber en todo caso sobre el arte, su producción, su intención. Puede decirse lo que se quiera sobre la alegría de vivir que emana de los dibujos de Picasso, de esas series vertiginosas e innumerables de sus últimos años, pero es evidente que el placer experimentado ante esas imágenes es inseparable de otra imagen, más o menos difuminada, la del mismo Picasso dibujando y expresando su júbilo de creador. Las telas de Bonnard, imágenes donde las haya de la felicidad en pintura, deben quizá su efecto a las armonías coloreadas, a los naranjas y a los azules: son igualmente indisociables de una idea de la creación, tranquila, día tras día, y si la pincelada bonnardiana es tan eficaz, es sin duda también porque se sabe que era capaz de volver sobre una misma tela durante años para modificar un minúsculo detalle.

En resumen, el placer de la imagen —entiéndase el placer del espectador de la imagen— es sin duda inseparable de un supuesto placer del creador de la imagen. Que este placer creatorial haya revestido las más diversas formas, es algo cierto. Entre Rubens, produciendo más de dos mil cuadros en el entusiasmo de un virtuosismo y una facilidad sin par, y Leonardo, que no debió de terminar más de una docena de telas en toda su vida, hay un abismo: uno y otro, sin embargo, fueron impulsados a pintar por un deseo que no los abandonó (todos los pintores que han hablado de su arte podrían haber avalado el título del libro de André Masson, *Le plaisir de peindre*). La fascinación de la obra de arte no tiene sin duda otra fuente, al menos en nuestra época, heredera en esto del romanticismo: se siente en ella el deseo de un individuo.

La imagen en general es vista a menudo como una especie de extensión de la imagen artística. El placer que procura es asimismo, muchas veces, del mismo orden, aunque sea en otro registro (paródico, irónico, lúdico como en la imagen publicitaria, por ejemplo). Incluso la imagen documental, que extrae su valor de mostrar el mundo sólo como es, participa de ese prestigio de la creación y del placer de la invención: los grandes fotógrafos o cineastas documentales, de Flaherty a Depardon, son los que nos muestran su mirada al mismo tiempo que nos muestran el mundo. Se tome por uno u otro lado, el placer de la imagen es siempre, en último extremo, el placer de haber añadido un objeto a los objetos del mundo.

IV. LA IMAGEN: ¿UNA CIVILIZACIÓN?

En la introducción de este libro se exponía la importancia social de las imágenes, de su multiplicación aparentemente infinita, de su intensa circulación, de su carga ideológica, de su influencia; en conjunto, de todo lo que hizo hablar del nacimiento, en el siglo XX, de una *civilización de la imagen* (es el título de un libro de Enrico Fulchignoni, aparecido en 1969). Ahora bien, terminar con un examen de la imagen artística nuestro panorama de los grandes problemas ligados a la imagen visual obliga a relativizar esta idea. Las imágenes, es innegable, se han multiplicado cuantitativamente desde hace más de cien años, en proporciones impresionantes y progresivamente crecientes. Tenemos fácilmente, además, la impresión de que estas imágenes adquieren en nuestra vida cotidiana, en nuestra vida sin más, un lugar invasor, que su flujo apenas es contenible. De ahí el sentimiento, extendido, de que vivimos realmente la era de la imagen, hasta el punto de que profetas, más o menos inspirados, anuncian regularmente, para alegrarse o deplorarla, la muerte de lo escrito.

Pero ese sentimiento, que nos exalta o nos oprime, nos impide advertir que esta multiplicación de las imágenes sólo es, en el fondo, un epifenómeno, si se la compara con otra conmoción que, operada a lo largo de los siglos, y la mayoría de las veces de crisis en crisis, afectó, a su vez, al *status* mismo de las imágenes, para hacer pasar de la imagen *espiritual* a la imagen *visual*. La imagen medieval (por no hablar ni siquiera de la imagen en otras civilizaciones más lejanas) era fundamentalmente diferente de la imagen de hoy, al menos en que no tenía necesariamente manifestación sensible y que, si poseía una, esta manifestación sensible, considerada como pura apariencia terrestre, no tenía valor alguno frente a entidades inmateriales, celestes, a las que daba acceso la imagen. En una cultura que establecía como paradigma de la noción de imagen, y como fundamento mismo de la posibilidad de las imágenes, la encarnación de Dios Padre en Cristo, es evidente que la apariencia visual de estas imágenes emanaba de lo contingente, que su apuesta era muy distinta a la de una simple reproducción de lo sensible y, por consiguiente, que su papel —ideológico, intelectual, social— excedía con mucho al mismo que parecen tener ante nuestra vista.

Así, la verdadera revolución de las imágenes, si la hay, está desde luego muy lejos de nosotros, en una época en que, reduciéndose progresivamente a no ser ya más que el registro —por expresivo que sea— de las apariencias, han perdido la fuerza trascendente que había sido suya. Puede percibirse sin duda, hoy, como un retorno de la imagen a través de la multiplicación de las imágenes: por ello nuestra civilización sigue siendo, quiérase o no, una *civilización del lenguaje*.

V. BIBLIOGRAFÍA

V.1. La imagen abstracta

Arnheim (Rudolf), *Vers une psychologie de l'art*, (1966) trad. fr. Seghers, 1973 (trad. cast.: *hacia una psicología del arte*, Madrid, Alianza, ^{2}1986). *The Power of the Center*, University of California Press, 1981 (trad. cast.: *El poder del centro*, Madrid, Alianza, 1984).

Ayfre (Amédée), *Dieu au cinéma*, P.U.F., 1953; *Cinéma et foi chrétienne*, Fayard, 1960.

Duthuit (Georges), *Représentation et Présence, premiers écrits et travaux* (1923-1952), Flammarion, 1974.

Eisenstein (S.M.), «La Quatrième Dimension au cinéma» (1929), trad. fr., en *Cahiers du cinéma*, n. 270 (1976), 5-28; «L'Organique et le Pathétique» (1939), trad. fr., en *La Non indifférente Nature*, U.G.E., col. 10/18, 1976, 47-100.

Faure (Elie), «La cinéplastique» (1922), *Fonction du cinéma*, Ed. d'Histoire et d'Art, 1953, reed. Médiations, Denoël/Gonthier.

Floch (Jean-Marie), Les *Formes de l'empreinte*, Périgueux, Pierre Fanlac, 1986.

Focillon (Henri), *Vie des formes* (1943), P.U.F., 1947 (trad. cast.: *La vida de las formas y elogios de la mano*, Madrid, Xarait, 1983).

Francastel (Pierre), *La Figure et le Lieu. L'Ordre visuel du quattrocento*, Gallimard, 1967.

Ghyka (Matila), *Estétique des proportions dans la nature et dans les arts* (1927), reed. Mónaco, Ed. du Rocher, 1987. (trad. cast.: *Estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes*, Barcelona, Poseidón, 1983).

Kandinsky (Wassily), *Point Ligne Plan. Pour une grammaire des formes* (1926), trad. fr., Denoël-Gonthier, col. «Médiations», 1970 (trad. cast.: *Punto y línea sobre el plano*, Barcelona, Seix Barral ^{8}1986).

Klee (Paul), *Esquisses pédagogiques (1925), trad. fr., Theórie de l'art moderne*, Gonthier, sin fecha, col. «Médiations», 71-143.

Léger (Fernand), *Fonctions de la peinture*, Gonthier, col. «Médiations», 1965 (trad. cast.: *Funciones de la pintura*, Barcelona, Paidós, 1988).

Lhote (André), *Traités du paysage et de la figure*, Bernard Grasset, 1958 (trad. cast.: *Tratado del paisaje*, Barcelona, Poseidón, 1985).

Lyotard (Jean-François), *Discours Figure*, Klincksieck, 1970 (trad. cast.: *Discurso, figura*, Barcelona, Gustavo Gili, 1979).

Maldiney (Henry), *Regard Parole Espace*, L'Age d'homme, 1973

Merleau-Ponty (Maurice), *L'Œil et l'esprit* (1961), Gallimard, 1964; reed. col. «Folio», 1985 (trad. cast.: *El ojo y el espíritu*, Barcelona, Paidós, 1986).

Mitry (Jean), «Peinture et image animée» «Regards sur le rythme», *Esthétique et psychologie du cinéma* vol. 1, Ed. Universitaires, 1963, respectivamente pàgs. 195-217 y 287-298 (*trad. cast.: Estética y psicología del cine*, Madrid, Siglo XXI, 1986).

Grupo μ, «Iconique et plastique, sur un fondement de la rhétorique visuelle», en *Revue d'esthétique*, n. 1-2, 1979, U.G.E., col. 10/18, 173-192.

Passeron (René), L'*Œuvre picturale*, Vrin, 1962.

Vinci (Leonardo da), *Traité de la peinture*, diversas ediciones (trad. cast.: *Tratado de pintura*, Madrid, Akal, 1986).

V.2. La imagen expresiva

Barthes (Roland), *Le Degré Zéro de l'écriture*, Le Seuil, 1952.

Balázs (Béla), *Der sichtbare Mensch, oder die Kultur des Films* (1924), *Schriften zum Film*, vol. 1, Budapest-Munich, Hanser, 1982, 45-143.

Deleuze (Gilles), «L'image-affection», *L'Image-mouvement*, Ed. de Minuit, 1983, págs. 145-172 (trad. cast.: *La imagen-movimiento*, Barcelona, Paidós, 1987).

Deregowski (Jan), *Distortion in art. The Eye and the mind*, Londres, Routledge & Kegan Paul, 1984.

Duthuit (Georges), op. cit.

Eisner (Lotte), *L'Ecran démoniaque*, André Bonne, 1952, edición aumentada, Le Terrain Vague, reed. Ramsay-Poche, 1985 (trad. cast.: *La pantalla diabólica*, Madrid, Cátedra, 1990).

Epstein (Jean), *Bonjour Cinéma*, Ed. de la Sirène, 1921, reproducido en *Ecrits sur le cinéma*, vol. 1, Seghers, 1974, 71-104.

Gombrich (Ernst H.), *L'Art et l'illusion* (1956-1959), trad. fr. Gallimard, 1971 (trad. cast.: *Arte e ilusión*, Barcelona, Gustavo Gili, 1982) «Action et expression dans l'art occidental» (1970), trad. fr. en *L'Ecologie des images*, Flammarion, 1983.

Kurtz (Rudolf), *Expressionnisme et cinéma* (1926), trad. fr., Presses Universitaires de Grenoble, 1986.

Langer (Suzanne), *Feeling and form*, Nueva York, Charles Scribner's Sons, 1953.

Richard (Lionel) (comp.), «L'expressionnisme», en *Obliques*, n. 6-7, 1976.

Ropars-Wuilleumier (Marie-Claire), *Le Texte divisé, P.U.F., 1981.*
Wollheim (Richard), Art and its objects, 2nd. ed., Cambridge University Press, 1980.
Worringer (Wilhelm), *Abstraction et Einfühlung* (1907), trad. fr. Klincksieck, 1978.

V.3. La imagen aurática

Barthes (Roland), *La Chambre claire*, Cahiers du cinéma-Gallimard, 1980 (trad. cast.: *La cámara lúcida*, Barcelona, Paidós, 1990).
Benjamin (Walter), *«L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductivité technique» (1935), trad. fr. en L'homme, le langage et la culture*, Gonthier-Denoël, 1971, 137-181.
Canudo (Ricciotto), *L'Usine aux images*, Ginebra, Office Central d'Editions, 1927.
Child (Irvin L.), «Aesthetic Theories», *Handbook of Perception*, vol. 10, Nueva York, Academic Press, 1978, 111-131.
Croce (Benedetto), *Estetica come scienza dell'espressione e linguistica generale*, 2.ª edición, Milán-Palermo-Napoles, Remo Sandron, 1904.
Danto (Arthur), *La Transfiguración du banal* (1981), trad. fr., Le Seuil, 1989. Delluc (Louis), *Photogénie*, Maurice de Brunoff, 1920, reproducido en *Ecrits cinématographiques 1*, Cinémathèque Française, 1985, 33-77.
Dreyer (Carl T.), *Réflexions sur mon métier*, trad. fr., Ed. de l'Etoile, 1983.
Duve (Thierry de), *Au nom de l'art*, Ed. de Minuit, 1989.
Epstein (Jean), op. cit.
Kracauer (Siegfried), *Theory of Film, Oxford University Press, 1960 (trad. cast.: Teoría del cine*, Barcelona, Paidós, 1989).
Lories (Danielle) (comp.), *Philosophie analytique et esthétique*, Méridiens-Klincksieck, 1988.
Masson (André), Le plaisir de peindre, Niza, la Diane française, 1950.
Riegl (Aloïs), *Grammaire historique des arts plastiques (1899), trad. fr., Klincksieck, 1978.*
Tarkovski (Andreï), Le temps scellé, Ed. de l'Etoile, 1989.
Trachtenberg, *Classic Essays on photography*, New Haven, Leete's Island Books, 1980.

V.4. La imagen: ¿una civilización?

Fulchignoni (Enrico), *La Civlisation de l'image*, 1969, 2ª edición revisada y aumentada, Payot, col. «Petite Bibliothèque Payot», 1972.

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS
DIRECCION DE BIBLIOTECAS